1997年6月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第6号/通巻25号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

NEO·GEO CD

月刊 ネオジオフリーク

緊急インタビュー

サムライスピリッツ-侍魂-
NEO・GEO64(仮)

ネオジオ・メインキャラの変遷
草薙 京、八神 庵他25キャラ

徹底大研究～サムスピシリーズ

橋本さとしインタビュー

ネオジオフリーク
創刊2周年
記念特別企画

NFのできるまで
編集部完全データ集
4コマスペシャル
ネオジオゲーム・クロスレビュー



リアルバウト餓狼伝説スペシャル
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
マジカルドロップⅢ

特別付録
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
スペシャル・ポスター

1997 6月号

590yen

芸文社


The Future Is Now
SNK
平成のサムライ現る。
何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刃と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
サムライRPG、誕生。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝™
【ネオジオCDだけの2大特典】
ピクチャーレーベルで、
特製オリジナルステッカー付き!
サムライRPG
ネオジオCDソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
6月27日発売予定/価格6,800円（税別）
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD

◆NEOGEOはSNKの商標です。



◆ネオジオCD版◆
サムライRPG
発売記念
キャンペーン!!



抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」が当たる!

ネオジオCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』をお買い上げになった方の中から、抽選で2,000名様に「ナコルルボイス目覚まし時計」をプレゼント。応募要領は、ソフトに付いている応募券を切り取って官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を記入の上、下記の宛先までお送りください。

宛　先：〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　株式会社エス・エヌ・ケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン!!」係まで
締　切：1997年7月31日(当日消印有効)
※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
本キャンペーンは、ネオジオCD版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」をお買い上げになった方のみを対象にしております。

SCITRON LABEL サイトロンレーベル NEW RELEASE ニューリリース

PONY CANYON　SCITRON

SCITRON 1500 SERIES



マネーアイドルエクスチェンジャー/フェイス

美少女パズルの決定版「マネーアイドルエクスチェンジャー」が遂にCD化！オリジナルBGM全曲はもちろんのこと、作曲者自らの手によるMIDIアレンジバージョンや、石田敦子デザインのキャラクターの魅力あふれるVOICE&S.E.コレクションも全て収録。楽譜、解説書付。

<収録曲> IMAGE COLLECTION/ORIGINAL VERSION/VOICE&S.E. COLLECTION

CD 97.5.16 ON SALE

初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00260　¥1,529(税込)

RADIO DRAMA



CLOCK TOWER 2（セカンド） ドラマCD/HUMAN

死んだはずの殺人鬼がどうして？　血塗られた惨劇がよみがえる。
不死身のシザーマンの謎とは....
"ゲムドラ"ラジオドラマCD初のサスペンスホラー!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

出演声優：鶴ひろみ・西村ちなみ・大塚明夫・真殿光昭・佐藤正治・くまいもとこ・伊井篤史・塚田正昭 他／演出：千葉　繁

CD 97.5.2 ON SALE

CD:PCCB-00258　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」放送局拡大!!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)深夜25：00〜25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25〜21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40〜25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

5月放送中のラジオドラマは
「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編」
CD 97.6.4 ON SALE
-RADIO DRAMA-
NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編/SNK
CD:PCCB-00261　¥2,548(税込)

SCITRON 1500 SERIES

ソルディバイド/彩京

超美麗ファンタジーシューティングゲーム「ソルディバイド」が早くも1500シリーズで登場。壮大なファンタジー世界を盛りたてるオリジナルBGM全曲はもちろんのこと、VOICE&S.E.コレクションも全て収録。解説書付。

CD 97.5.16 ON SALE

初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー
<収録曲>ORIGINAL VERSION/VOICE&S.E. COLLECTION
CD:PCCB-00259　¥1,529(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 6月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●マジカルドロップIII ©1997 DATA EAST CORPORATION
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

サムライスピリッツ —侍魂— NEO・GEO64（仮） 緊急インタビュー

新たな世界でサムライが始動！


㈱エス・エヌ・ケイ　企画開発本部・第二企画部　河野浩行部長

前号、前々号と、さわりだけといった感じで本誌でも紹介した『サムライスピリッツ —侍魂— NEO・GEO64（仮）』。SNKライブツアーなどのイベントで、実際プロモーションビデオを見た人も多いと思うが、今回は創刊2周年記念ということで、SNK第二企画部の河野部長に特別取材を敢行！　その実態に迫ってみたゾ。

設定　原点に戻った世界観そして最強のラスボス

——まず世界観についてですが、今回3Dになったことで、何か大きな変更はあるのでしょうか？

「いえ、世界観自体はこれまでのものとあえて変えてはいません。ただし、単純に前作の続編というわけでもなく、基本的には原点に戻り、なおかつ新たな世界観を試みるという感じで再構成しています。

そういう意味でも、ラスボスは今回まったく新しいものに再設定しました。今回のラスボスは、今までのボスよりワンランク上のハイエンドな存在をイメージしています。これまでの敵を超越する感じですね」

——イメージ的には、今までのシリーズでいうなら暗黒神アンブロジァのような存在が、直接のラスボスになるということでしょうか。

「天草やミヅキといった今までのボスよりも、格上に位置するという点においては、そうとらえてもらって構いません」

——なるほど。

「ラスボスといえばですね、今回はボスの影響を受けているキャラクターを出そうかと思っているんですよ」

——影響を受けているというのは、具体的にはどんなことでしょうか？

「まぁ、はっきりいえば、ボスに操られているキャラクターですね。それも、なんとなく語られるような背景的なものではなく、前面に出していきたいなぁと思っています」

——さきほど『単純に前作の続き、というわけではない』とおっしゃられましたが、時代背景や設定などは今回、どうなるのでしょうか。

「実はメインストーリーに関していえば、前作までとの関連というか、からみというのはあまりないですね。ただキャラを（シリーズから）ひっぱってきている分、もちろん細かい部分でのからみは出てくるでしょうけど」

キャラ　新キャラは3人＋α？そしてあのキャラは…⁉

——新キャラについてお聞きしたいのですが…。

「プロモーションビデオに出ていたキャラクターは出てくるでしょう。これに＋αされるかもしれませんが、その辺はまだ未定ですね。またビデオに出ていた連中も、イメージ的にはこれから変わっていくかもしれません。

またこれらの新キャラは、それぞれメインストーリーに密接にからんでいくことになるでしょう」

——さきほどのお話であった『敵に操られているキャラ』とか、そんな感じですか？

「そうですね、そんな感じです（笑）。まぁ、これ以上のお話はまたあとで、ということで（笑）」

——では、旧キャラについてですが…。

「これも、ビデオで出ていたキャラは基本的に出てくると思ってもらって構いません」

——ビデオで出ていたといえば、覇王丸、ナコルル、幻十郎、半蔵、ガルフォード、風間兄弟…、そんなところですか？

「まぁ、いい線ですね（笑）」

——他のキャラについてはどうでしょうか？　できれば一人でも多く、登場して欲しいのですが…。

「まだ総人数がどうなるかというのが決定してないんですよ。それが決定したうえで、登場するかどうかは、新キャラとのかねあいになりますね。

また制作レベルでの検討もなされます。例えばモデリングのしやすさとかですね。一からおこす新キャラと違い、旧キャラはすでに（3D化を前提としていない）イラストがあって、それをモデリングしなければならないというのがありまして。特に覇王丸には泣かされてますしね」

——髪の毛ですか（笑）。

「そうです（笑）。だからといって、髪形変えるわけにもいかないですし。ワキ役だったら出なかったかもしれないですね（笑）。

他にモデリングで難しいのは、ハカマの処理ですね。ポリゴンっていうのは性質上、薄くてすぐ裏表が見えてしまうものの処理は大変難しいんですよ。だからハカマをいかに〝らしく〟見せるかというのがひと苦労です。

そういう意味でも、半蔵なんかはモデリングするには、わりと楽なんですが…」

——覇王丸って、ハカマもはいてますね（笑）。

「ええ（笑）」

——主役でよかったですねぇ、覇王丸。何があろうと、絶対登場させなきゃいけないですからね（笑）。

「まったくですね（笑）」

操作系　シンプルかつ奥深くボタンは少なめか⁉

——今までのシリーズはネオジオということで、4つボタン＋レバーという操作系で統一されていたわけですが、今回は新ハードということで、一体どういった形になるんでしょうか？

「操作系に関してはとにかくシンプルに、かつ奥深くしたいというのが一番先にあります。ですから、あまり特別なボタンは考えていません。

まだボタンの数も最終的な決定はしていないのですが、ただ6つとか、そこまで多くはしたくないですね。また4つなどになるのであれば、その内の一つには、まわり込みなど、3Dならではの動作を割り当てるようになると思います」

——初代のサムライスピリッツでは、シンプルな操作系というのも魅力の一つでした。その意味ではこれもまた、原点回帰であるわけですね。

「その通りです。シリーズが進むにつれて複雑になっていった操作系やシステムを、少し整理して分かりやすく、それでいて奥深くしていこうと思っています」

表現

ポリゴンの覇王丸が墨絵に変化する!?

――はじめての3Dで、苦労した点もあると思いますが…。

「正直いって3Dだから全てにおいて優れている、ということはないです。グラフィックだけなら、2Dの表現力の方が優れているわけですし。

それでもあえてこの表現を選んだのは、今までとは違う角度でサムライを表現したい、そしてワンランク上のインパクトを狙いたい、というのがまずあったからです。具体的にいうなら、サムライたちの斬り合いにおける『空間』というものを表現したかったというのがあります。

また3D一辺倒というわけでもなく、3Dと2Dを融合させた形を、このサムライで表現したいですね。一例を挙げるなら、ポリゴンの覇王丸が勝ちポーズで墨絵に変化するとか、そういうことをやりたいんですよ」

――武器の表現も3Dになったことで、より複雑になりそうですね。各自の持つ武器のリーチの違いとか…。

「そうですね。まぁリーチもそうなんですが、それよりもまず、当たり判定をビジュアル的にどう表現するか、というのが難しいんです。

2Dなら単順に、平面上でそれぞれの絵が当たった場所が、武器の当たり判定になるわけです。ところが3Dの場合、刀をナナメに斬るわけですから。絵が重なっていても、奥行きがあるために単純に当たったとは限らなくなるわけです。

実際3Dに関しては、プレイヤーが奥行きを変に意識せずに遊べるか、またいかにして（当たり判定を）シビアにできるか、というこの2つが重要になってきます。これができないと『3D空間での遊び』はできないわけですし。

それらをいかにリアルに、いかにディフォルメさせて、ゲームとしてのおもしろさを作っていくかということになります」

――〝虚構の中でのリアル〟というわけですか。

「そうです。ゲームというのは難しいもので、ただリアルにしてもつまらないものなんですよ。〝ゲームとしてのリアル〟と〝現実のリアル〟は、やはり違うものですからね」

必殺技

2Dで表現された必殺技をいかに3Dで見せるか

――必殺技についてですが、これもかなり3D化に合わせて変更されるのでしょうか。

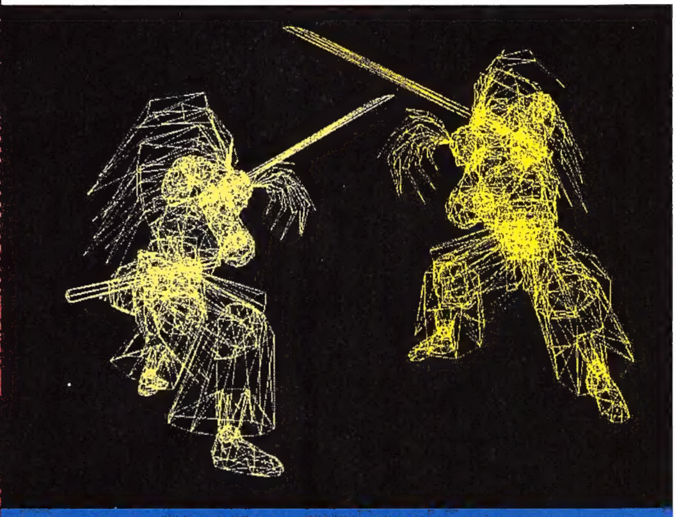
「現在開発を進めているうえで最も注意している点が、あくまでも『3Dに合わせた技の作りはしない』ということです。

つまりは『3Dだからこんな技を』というやり方ではなく、あくまで『これまで2Dで表現されてきた必殺技を、いかに3Dで見せるか』というやり方をしようと。

たとえば覇王丸の旋風烈斬を見せるにしても、ファンの方が『3Dでは旋風烈斬はこう見えるのか』と驚かれるようなものをと考えています。

考え方でいえば、まず旋風烈斬という技があって、今までは2Dだったのでこういう表現だったけど、3Dだったらどういう表現になるのか、という順序ですね。

まぁ、単純に『すごい』と思わせたいわけですよ、作り手側としては。もちろん、あくまでリアルタイム上での動きとしてというのが大前提で、技を出すたびに何秒もデモが流れて…、というのではないですけどね（笑）」



ワイヤーフレームで描かれた覇王丸。開発者の苦労がしのばれる

ビデオ

次回バージョンのビデオでボスの謎が説明される!?

――AOUショー、SNKライブツアー、東京ゲームショウと、徐々にバージョンアップしてきたプロモーションビデオですが、今後新バージョンを製作する予定はありますか？

「それがどういった形で出るかはまだ分からないですが、よりCGに特化した形の全編フルCGものを作る予定です。まぁどちらかといえばイメージビデオですね。

そのビデオにおいて、例のハイエンドのボスや、敵側のキャラがどう絡んでくるのかが説明されると思います」

――となると、まずはそのビデオに期待ですね。

「いや、もしかしたらゲームが先に出るかもしれませんよ（笑）」

発売日

気になる発売日、そして現在の開発状況は!?

――気になる発売日なんですが…。

「申し訳ありませんが、まだ『近々』としかいえないですね。具体的には、まだ何ともいいがたい状況でして。

開発状況でいえば、ある意味これからが正念場です。今までしてきた色々な実験、検証を素材として、これからはいかにそろった素材を使いこなしゲームを作っていくかということになります」

――最後に読者のみなさんにひとこと、お願いします。

「まずは、16ビットで伝えられなかったことを伝えていきたいと思っています。なにぶんこちらとしてもまったく新しい試みですので、作っていて『日々発見』というのが正直な所です。

また、このゲームを単なる3D格闘ではなく、あくまでも〝サムライスピリッツ〟の延長として見て欲しいのです。3Dが先にあるのではなく、あくまでも〝サムライスピリッツ〟が先にあるということです。

NEO・GEO64（仮）は我々開発者にとってもみなさんに新しい遊びを提案できる宝箱です。サムライだけでなく、SNKの新しい展開、これまでの3Dにはない無限のひろがりを感じとって、期待していただければばと思います」



半蔵と覇王丸の対決！　はやく実際に遊びたい！（東京ゲームショウのSNKブース）



保存版

ネオジオメイン キャラたちの変遷

ネオジオの格ゲーに登場する メインキャラを色々な面から分析!!

SNKがネオジオを発売してからすでに7年。SNKはこの7年間で個性あふれるキャラクターを大勢産み出してきた。
そこで今回は、そんなSNKの格ゲーに登場するメインキャラ11人（テリー、ギース、舞、京、庵、リョウ、ユリ、キング、ナコルル、覇王丸、幻十郎）に注目!! 時代とともに移り変わってきた点をまとめてみた。

SNKキャラタイトル登場回数

キャラ名	登場回数
テリー・ボガード	9回
アンディ・ボガード	9回
ジョー・ヒガシ	9回
不知火　舞	8回
ギース・ハワード	7回
キム・カッファン	7回
リョウ・サカザキ	7回
ロバート・ガルシア	6回
ビリー・カーン	6回
キング	5回
ヴォルフガング・クラウザー	4回
ガルフォード	4回
服部半蔵	4回
千両狂死郎	4回
橘　右京	4回
ダッグ・キング	4回
ユリ・サカザキ	4回
ナコルル	4回
覇王丸	4回

※キャラの登場回数は、敵キャラもしくは使用キャラとして登場した回数です。

ネオジオ人気キャラ統計

ネオジオといえば、まず思いつくのが豊富な格ゲー。特にSNKの4大格闘シリーズ（餓狼伝説、龍虎の拳、サムライスピリッツ、KOF）に登場しているキャラは、人気が非常に高い。
そこで本編に入る前に、まずここで4大格闘シリーズの人気キャラを簡単に紹介しておこう。

餓狼伝説シリーズ

餓狼シリーズの人気キャラといえば、元祖アイドルの舞ちゃんと、頼れる兄貴のテリー、そして渋いところでキム先生のお三方。
最近は山崎、ブルーマリー、ビリーなどの追い上げも激しいが、上位3人の人気は落ちそうにない。

龍虎の拳シリーズ

何といってもユリちゃんとキングの人気がダントツ!! 多少順位にバラツキがあるものの、各キャラコンスタントに人気を得ている。
次点はリョウとロバートの2人。やはり主人公組はそれなりに強いのか!?

サムスピシリーズ

当然といえば当然だけど、他のキャラと比べるとナコルル&リムルル姉妹の人気が高い。やはり清楚なイメージが強さの秘密か!?
次点は緋雨閑丸。かわいい容姿が、世の女心をくすぐっているらしい。

KOFシリーズ

ダントツの人気を誇るKOFシリーズ。噂の2人、京と庵がいるのもこのシリーズだ。
他のキャラは結構かけもちで登場しているけど、この2人はKOF単独でこの人気の高さ。当分の間は京様&いおりん人気が続きそうだね。

▶第1回ネオジオフリーク オフィシャル人気投票結果

順位	キャラクター名
1	草薙　京（KOF）
2	テリー・ボガード（餓狼伝説／KOF）
3	ナコルル（サムライスピリッツ）
4	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）
5	椎　拳崇（KOF）
6	キム・カッファン（餓狼伝説／KOF）
7	アンディ・ボガード（餓狼伝説／KOF）
8	ギース・ハワード（餓狼伝説／KOF'96）
9	不知火　舞（餓狼伝説／KOF）
10	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／KOF）
11	キング（龍虎の拳／KOF）
12	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／KOF）
13	ガルフォード（サムライスピリッツ）
14	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／KOF／餓狼SP）
15	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／KOF）
16	麻宮アテナ（KOF）
17	ラルフ・ジョーンズ（KOF）
18	覇王丸（サムライスピリッツ）
19	八神　庵（KOF）
20	橘　右京（サムライスピリッツ）

▶第2回ネオジオフリーク オフィシャル人気投票結果

順位	キャラクター名
1	草薙　京（KOF）
2	八神　庵（KOF）
3	キング（龍虎の拳／KOF）
4	不知火　舞（餓狼伝説／KOF）
5	麻宮アテナ（KOF）
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／KOF）
7	ナコルル（サムライスピリッツ）
8	椎　拳崇（KOF）
9	テリー・ボガード（餓狼伝説／KOF）
10	シャルロット（サムライスピリッツ）
11	牙神　幻十郎（サムライスピリッツ）
12	キム・カッファン（餓狼伝説／KOF）
12	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／KOF／餓狼SP）
14	二階堂紅丸（KOF）
15	ガルフォード（サムライスピリッツ）
16	ラルフ・ジョーンズ（KOF）
17	ギース・ハワード（餓狼伝説／KOF'96）
18	チャムチャム（真サムライスピリッツ）
19	リムルル（サムライスピリッツ）
20	ブルー・マリー（餓狼伝説）

▶第3回ネオジオフリーク オフィシャル人気投票結果

順位	キャラクター名
1	不知火　舞（餓狼伝説／KOF）
2	ナコルル（サムライスピリッツ）
3	キング（龍虎の拳／KOF）
4	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／KOF）
5	草薙　京（KOF）
6	八神　庵（KOF）
7	麻宮アテナ（KOF）
8	テリー・ボガード（餓狼伝説／KOF）
9	リムルル（サムライスピリッツ）
10	キム・カッファン（餓狼伝説／KOF）
11	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）
12	ブルー・マリー（餓狼伝説）
13	ビリー・カーン（餓狼伝説／KOF'95）
14	秦　崇秀（餓狼伝説）
15	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／KOF'96）
16	椎　拳崇（KOF）
17	山崎竜二（餓狼伝説）
18	シャルロット（サムライスピリッツ）
19	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／KOF／餓狼SP）
20	リリィ・カーン（餓狼伝説）

▶第4回ネオジオフリーク オフィシャル人気投票結果

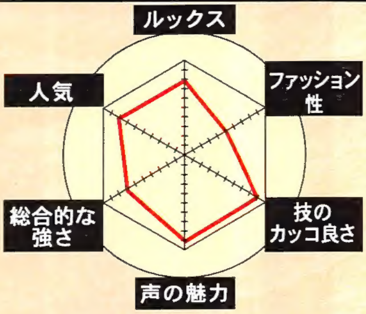
順位	キャラクター名
1	草薙　京（KOF）
2	八神　庵（KOF）
3	ナコルル（サムライスピリッツ）
4	不知火　舞（餓狼伝説／KOF）
5	テリー・ボガード（餓狼伝説／KOF）
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／KOF）
7	麻宮アテナ（KOF）
8	キム・カッファン（餓狼伝説／KOF）
9	マチュア（KOF'96）
10	レオナ（KOF'96）
11	バイス（KOF'96）
12	山崎竜二（餓狼伝説）
13	ブルー・マリー（餓狼伝説）
14	キング（龍虎の拳／KOF）
15	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）
16	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／KOF'96）
17	ビリー・カーン（餓狼伝説／KOF'95）
18	リムルル（サムライスピリッツ）
19	椎　拳崇（KOF）
20	ギース・ハワード（餓狼伝説／KOF'96）

（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）※各投票結果は、総合順位です。

赤い帽子がテリーのトレードマークOK!!



テリー・ボガード



プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ
誕生日：1971年3月15日
年齢：26歳
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm
体重：82kg
職業：フリーター
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：なめくじ
好きな音楽：ロック
特技：女性のスリーサイズを当てること

世界最強のフリーターとして有名なテリー（笑）。正義感が強く、情に厚い。しかし、『餓狼伝説』の時代は〝ギース〟に対する復讐心のみで生きていたこともあった。

そんなテリーも26歳。そろそろ定職について身を固めた方がいいのでは？　という声が聞こえてきてもおかしくはない。子供やサルたちから好かれているんだしね。

餓狼伝説

何と！　まだ皮ジャンの袖があったりする。パワーウェイブやバーンナックルなど、現在ある必殺技は全部そろっている。とりあえず必殺技が出せれば勝ちって感じ。

餓狼伝説2

皮ジャンの袖がなくなり、ビルドアップしたって感じ。前回弱かったライジングタックルが超強い。しゃがみ歩きライジングタックルはCPU戦で非常に重宝した。



しゃがみ歩きをしながらのライジングタックルがメチャ強!!　何ごと!?

餓狼伝説スペシャル

見た目は『2』とまったく変わっていない。1年も経っていないからしょうがないか。

中身はかなり変化。必殺技は同じだけど、連続技は強力。テリーは連続技にはじまり、連続技に終わるって感じだ。

餓狼伝説3

皮ジャンの下のTシャツの袖が切れてない。皮ジャンも新調。どうやら買ったらしい。

パワーダンクが追加され、対空性能がアップ!!　さらにA級連続技があったりする。

リアルバウト餓狼伝説

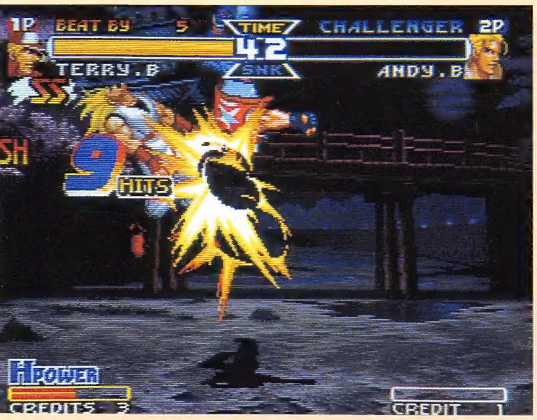
見た目はあまり変化はない。さすがにちょくちょく服を買い換えるお金はないのか？

さまざまな新技が追加されたため、戦闘力アップ！　強さに磨きがかかった。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

Tシャツの袖がまた擦り切れた。テリーの変化ってこんなんばっかだな。

シリーズ中一番強いのが、今回のテリー。B、B、→C、←Cからの連続技が超強すぎ。



ちょっと難しいが、うまくつなげられれば9ヒット!!　体力をメリメリ減らせるぞ!!

KOF'94

別世界のテリーの見た目は、『餓狼SP』とほぼ同じ。技性能も『餓狼SP』を基準にしているらしく、やっぱり似ている。コンスタンスな強さはここでも健在。

KOF'95

姿形はまったく同じだが、中身もあまり変わっていない。性能的にはバックナックルやパワーダンクが加わった以外は、ほとんど変化なしだ。

KOF'96

これまた見た目は変化なし。性能的にはパワーウェイブが飛び道具じゃなくなったり、クラックシュートが弱体化したなど、非常につらくなった。



届きそうで届かない。何か貧弱になってしまったような…

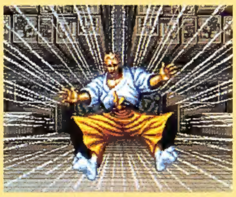
▶必殺技一覧

	餓狼伝説	餓狼2	餓狼SP	餓狼3	RB餓狼	RB餓狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技									
バーンナックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ライジングタックル	○	○	○		○	○	○	○	○
クラックシュート	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーウェイブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーダンク				○	○	○		○	○
ラウンドウェイブ					○	○			
パッシングスウェー					○	○			
パワーチャージ						○			
●超必殺技									
パワーゲイザー		○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力									
トリプルゲイザー					○	○			○

ギース・ハワード

ライバルというより宿敵といった方がいいのがギース。養父ジェフ・ボガードを己の欲望のために殺し、テリーたちを再び孤児にしてしまったギースをテリーは決して許さないだろう。

何度となく闘い、そして倒したが、今回悪夢として復活。真の決着はいつ着くのか!!


ビルから落ちるギース。でも生きてたりする

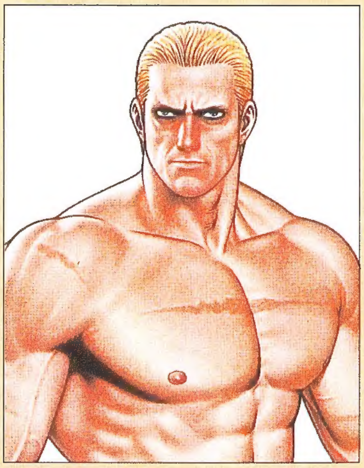
声優一言コメント


橋本さとし

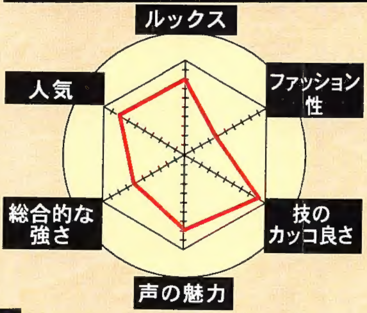
テリーを演じるうえでまず考えることは、自分自身との共通点を見つけ、ギャップを埋める作業をしつつ、楽しめるよう心がけることです。

テリーは「ついて行きます兄貴！」的な存在で、優しさという一本のレールが通っているので、男は強く、優しくあるべきという一種のあこがれの気持ちを覚えますね。

親からもらった不死身の体 何度でも復活する脅威の男



ギース・ハワード



プロフィール

格闘技：古武術
誕生日：1953年1月21日
年齢：43歳or44歳（？）
出身地：アメリカ
血液型：B型
身長：183cm
体重：不明
職業：ハワードコネクション総帥
趣味：不特定（疑り性だが飽きっぽい）
好きな食べ物：ステーキ（レア）
得意スポーツ：なし（強いていうならビリヤード）
大切なもの：己自身
嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を阻止する者）
好きな音楽：ゴッドファーザー～愛のテーマ
特技：物事を強引に解決させること

ハワードコネクション総帥にして、世界最強の格闘家を自負しているのがこのギース。何度ビルから落ちても平気な体を持っているのか、最新作でもしっかり悪夢（ナイトメア）として登場してたりする。さらばギースってなんだろうなぁーって感じ。

その昔、ザ・スーパースパイというゲームで、同名のキャラが出てたけど、関係があるかないかは謎。実はさりげなくそこにキングという名前のボスもいたりする。

今後、ギースがどうなるのかが一番の注目点だね。

餓狼伝説

実はこの頃から胴着に袴という出で立ちだったりする。

この時は使用キャラじゃなかったけど、烈風拳、当て身投げなど、現在でも残っている。ただ、カタログにジャンプ当て身投げという技があるんだけどこれってナニ!?。

餓狼伝説スペシャル


“れっぷぅーけ～ん”!!。パワーウェイブにそっくりだったりする

体中のあちこちに傷跡がつき、戦闘時は上半身もろ肌状態になった。寒くないのかね。

技的には疾風拳とダブル烈風拳が加わったが、結局強いのはしゃがみ強キックキャンセル烈風拳だったりする。

餓狼伝説3

完璧に上半身裸になり、袴は紋様がついた派手なものになったが、その他は変わらず。

技的には邪影拳が追加されたが、やはりしゃがみ強キックキャンセル烈風拳が基本。


邪影拳は強さ、モーションがかなり変化。A級連続技にも使えるし

リアルバウト餓狼伝説

姿形はほぼ変更なし。袴の紋様が違うだけか？

リアルバウトのギースは、コンビネーションアタックから超必殺技につなげるのが超強力!! 狙うしか！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

死んだはずなのにやっぱり出てきたギース。姿形は死んだ時（リアルバウト）と一緒。ボスキャラのためか性能バカ高。烈風拳は飛び道具を貫通するし、邪影拳は突進スピードが異常に速いなど、超強い。邪影拳がらみの連続技を出すだけでもいける。

KOF'96

もろ肌じゃないギース登場。違和感（？）がありありか！

性能的には烈風拳（ダブル）が飛ばなくなり、飛翔日輪斬（龍虎2の技）が加わっているぐらい。イマイチかも!?

龍虎の拳2

ゲストキャラとして登場の若きギース。フォーマルなスーツに身を包んでいる。

隠しキャラなのでバカ強。烈風拳は威力は大きいし、飛翔日輪斬の攻撃判定は強いなど、弱い要素がないのだ。


『龍虎2』の烈風拳は強い!! 気力がなくても撃てるし…

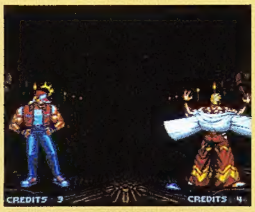
声優一言コメント



コング桑田

幻十郎の声を発して2カ月後、新たに2人のキャラと出会う。愛ゆえに闘う姿に好感を持ったフランコ・バッシュ。「イヤなおやじ」、「変な袴」が印象のギース。しかし今は、奴の声の役やれて誇りに思う。「闘う相手のレベルに合わすことなく全力でつぶす！」全身全霊で闘う姿に惚れた！

テリー・ボガード


悪夢として再び登場するギース。テリーの表情が険しく、怖い

常にギースを脅かす存在となってしまった若き格闘家。若きギースの邪魔をしていたジェフ・ボガードの息子だが、父を殺された恨みから力をつけ、ギースの前に立ちはだかるようになった。

最初はギースもあまり気にかけていなかったが、『餓狼伝説』後は確実に敵視するようになった。この宿命の闘いの決着の日はいつか？

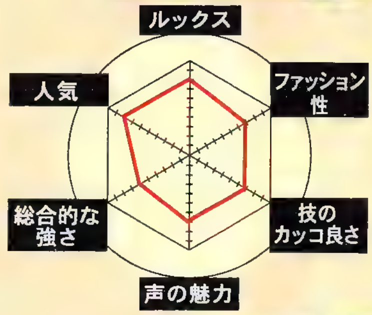
▶必殺技一覧

	餓狼伝説	餓狼SP	餓狼3	RB餓狼	RB餓狼SP	龍虎2	KOF'96
●必殺技							
烈風拳（れっぷうけん）	○	○	○	○	○	○	○
ダブル烈風拳（れっぷうけん）		○	○	○	○		○
当て身投げ（あてみなげ）（上・中）	○	○	○	○	○		○
中段当て身打ち（ちゅうだんあてみうち）				○			
疾風拳（しっぷうけん）		○	○	○	○		○
ダブル疾風拳（しっぷうけん）				○	○		
邪影拳（じゃえいけん）			○	○	○		○
飛翔日輪斬（ひしょうにちりんざん）						○	○
裏雲隠し（うらくもかくし）					○		
エクスプロージョン・ボール						○	
●超必殺技							
レイジングストーム		○	○	○	○		○
●潜在能力							
サンダーブレイク				○	○		
デッドリーレイブ				○	○	○	

過激なくの一舞ちゃんは「日本一～！」の大和撫子!?



不知火（しらぬい）　舞（まい）



プロフィール

格闘技：忍術	職業：不知火流忍術継承者
誕生日：1974年1月1日	趣味：おせち料理を作ること
年齢：23歳	好きな食べ物：お雑煮
出身地：日本	得意なスポーツ：羽根つき
血液型：B型	大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
身長：165cm	嫌いな物：クモ
体重：46kg	好きな音楽：ヘヴィメタル
スリーサイズ：B87・W54・H90	特技：和裁

不知火家に代々伝わる〝不知火流忍術〟を継承する美しきくの一として餓狼伝説2より登場した彼女。野性的で気が強く好奇心も旺盛という初期設定通り、登場、挑発、勝ちゼリフどれをとっても高飛車なイメージが強い。しかし、恋人アンディのためにおしとやかにしなくっちゃ！　とか、趣味がお節作りなどなかなか女性らしく可愛らしい一面もあるのだ。

さて、舞ちゃんといえばなんといってもあの「日本一ィ～♡」と扇子を広げ、プルルンと揺れる胸である。あの揺れに一体どれだけの容量を使っているのか気になるところだが、最近の餓狼シリーズではどうも揺れが押さえ気味。その分、KOFシリーズではこれでもかというばかりの揺れ具合を披露している。

餓狼伝説2

くの一とはいえ、ほとんど布を引っかけただけのような過激なコスチュームには誰もが驚かされたことと思う。

飛び道具の花蝶扇は出が早い。ムササビの舞は、この頃、舞のステージでしか出すことができなかった。超必殺忍蜂は、メリメリけずれるので優れものだった。

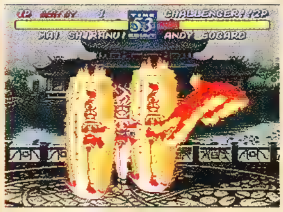
餓狼伝説スペシャル

見た目はほとんど餓狼2と変わりなしだが、技的には空中投げである夢桜が使えるようになり、強龍炎舞に無敵時間がついてさらに強力になった。

餓狼伝説3

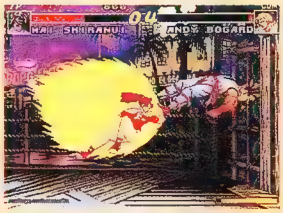
衣装がレオタードの上にべストと巻きスカートを着た物にチェンジ！　ちょっと洋服っぽくなり、尻尾には丸い玉がついた。また、炎の分身を出す新技、陽炎の舞は忍者っぽい技だ。

リアルバウト餓狼伝説


跳び込んできたら燃やしちゃうわよ♡

3本同時に扇子投げる花蝶扇のパワーアップ版、乱れ花蝶扇と、なぜかレオタードになって忍蜂を出すレオタード忍蜂が超必殺技に登場。しかしリアルバウト時だけの技。復活しないかな？

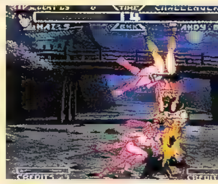
リアルバウト餓狼伝説スペシャル


レオタードに変身して忍蜂でGO！ロマンじゃのう

衣装が着物に戻る。尻尾と一緒についている巾着のようなリボンがカワイイ♡

乱れ花蝶扇は飛び道具ではなくなり、コマンドを連続入力することによって追加技が出る、連続打撃技になった。

さらに潜在能力が、相手にジャンプして飛びかかり、自ら爆発してダメージを与える〝月下乱れ牡丹〟に変わった。


自爆する時のあの顔がかなりたまらない乱れ牡丹！

KOF'94

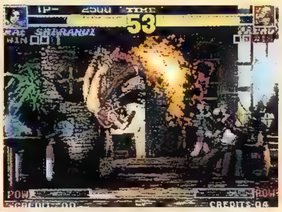
通常技はまだしも必殺技の弱体化が大きい。でも衣装は一番過激だったりして…。

KOF'95

衣装は、KOF'94よりわきの開きがおとなしくなったが、基本的に変化はない。

龍炎舞の縦バージョン、飛翔龍炎陣が新しく加わった。

KOF'96


くるっとまわるお姿は妙にカワイイのじゃ！

衣装はしっぽに玉がついたり、足袋がちょっと変わったりと細かいところで変化が…。

超必殺忍蜂のコマンドが変更になった以外、特に今までと変わった技はない。ちょっと龍炎舞のコマンドが入りづらい気がする。

▶必殺技一覧

	餓狼2	餓狼SP	餓狼3	RB餓狼	RB餓狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技								
花蝶扇（かちょうせん）	○	○	○	○	○	○	○	○
龍炎舞（りゅうえんぶ）	○	○	○	○	○	○	○	○
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	○	○	○	○	○	○	○	○
ムササビの舞（まい）	○	○	○	○	○	○	○	○
陽炎の舞（かげろうのまい）			○	○	○			
乱れ花蝶扇（みだれかちょうせん）				○	○			
幻影不知火（げんえいしらぬい）				○				
飛翔龍炎陣（ひしょうりゅうえんじん）							○	○
●超必殺技								
超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）	○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力								
超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）			○					
レオタード忍蜂（しのびばち）				○				
月下乱れ牡丹（げっかみだれぼたん）					○			

ブルー・マリー

ライバルと位置づけされた人はいない舞だが、実はライバル視している人物がいる。餓狼3から登場したブルーマリーである。

マリーの対舞戦の時の「私のライバルになるつもり？」というセリフからも舞がマリーのことをかなり意識していることが伺える。

なぜ、そんなに意識するのか？　突然現れた自分以外の女性キャラだからだろうか。それともマリーの胸の揺れ具合が舞に危機感をもたらしているのか？　依然、謎のままである。

ところで、突然ライバル視されたマリーだが、全然相手にしていない様子。大人の余裕ということだろうか？

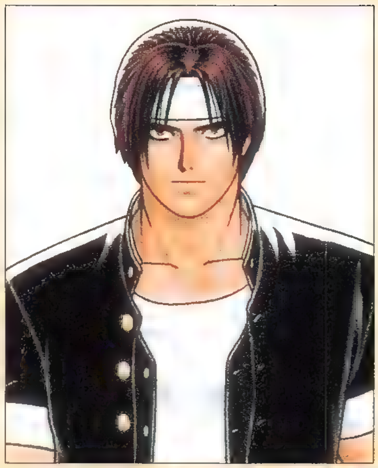
KOF'97にマリーの出場も決まったわけだし、今後の動きに注目していきたい。

声優一言コメント

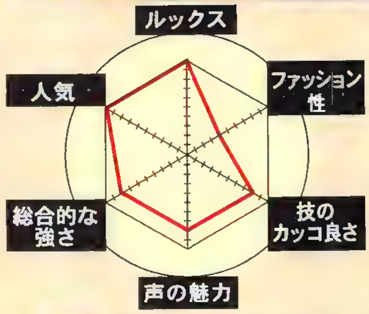

曽木亜古弥

舞って高飛車だったのがいつのまにか3枚目になっちゃって。ま、私のせいかも知れませんが…。高飛車さが笑えるようなキャラクターに変化してきましたよね。おまぬけさんっていうか。でも、それが愛情を感じるんだなぁ。今後アンディとの恋愛とかで、もっといい女に変わっていけたらなぁと思っています。

学生服に身を包んだ草薙家の現当主



草薙(くさなぎ)　京(きょう)



プロフィール

格闘技：草薙流古武術＋我流拳法	趣味：詩を書くこと
誕生日：12月12日	好きな食べ物：焼き魚
年齢：21才	得意スポーツ：アイスホッケー
出身地：日本	大切なもの：単車と彼女（ユキ）
血液型：B型（RH－）	嫌いなもの：努力
身長：181cm	
体重：75kg	

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』で主人公チームとして登場。以後'95、'96でも同チームで参加している。

草薙流古武術の正当後継者にして、今なお現役の高校生。

八神家との確執、オロチ一族を倒す運命…。現代では考えられないほどの宿命を背負い、それらを炎で薙ぎ払う。

このような重い背景と、サラサラとした黒髪、情熱に燃える瞳、華奢な身体といった外見にもうハウ～ン♡な感じなのだが、京の魅力は他にもまだまだある。

プロフィールの大切なものに〝彼女（ユキ）〟とあるところから、恋人を大切にする愛情の深い人物であることが伺える。

見た目は冷たそうだけどね。


'95のオープニングより。アップで見れて幸せ♡

KOF'94

この頃は背中の日輪マークの炎が4ヵ所しか突出してなかった。

性能的には中といったところか。相手を気絶させられる連続技を持ってはいるものの、飛び道具の闇払いの硬直時間が異常に長いため、闇払いで跳ばして鬼焼きで落とすといった戦法が使えないのが痛い。

闇払いは地を這う飛び道具。前述の通り硬直時間が長く、牽制としては使えない。

鬼焼きは無敵時間があり、対空として信用できる。

大蛇薙は出る前のモーション中は飛び道具をすり抜けることができる。


このポーズの時にすり抜けられる。１秒程度で自動的に技を出す

KOF'95

見た目では、ゲーム画面上で確認できないが靴下の色が赤から灰色になった。

カウンター攻撃が、出るのも早く判定も強い。必殺技も使いやすくなり'95では最強のキャラといえる。

闇払いはスキが小さくなり、牽制に使えるようになった。

新技の七拾五式・改は2連続で蹴りを繰り出す技。強で出すと、空中に吹き飛ばした相手に当たり判定が残ったままになっており、そこに鬼焼きなどで追い討ちが可能。

朧車は出はじめに無敵時間がついた。

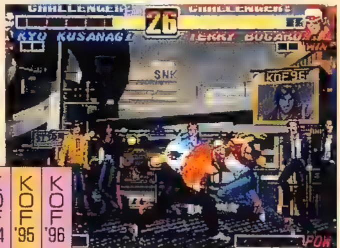

七拾五式で浮いた相手に鬼焼きなどで追い討ち可能

KOF'96

見た目では背中の日輪マークの炎が何ヵ所も突出した。

性能は闇払いがなくなってしまい、かなり弱体化してしまった。しかし連続技は強力で一発逆転が狙えるキャラであることは間違いない。

新技の毒咬みは相手に突進しながらパンチを繰り出す技。ここから罪詠み→罰詠みへとつないでいくことが可能。


打撃防御のシステムで、相手の攻撃をガードしつつ攻撃する。「くらえー！」

▶必殺技一覧

	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技			
百八式(ひゃくはちしき)・闇払い(やみばら)	○	○	
百式(ひゃくしき)・鬼焼き(おにや)	○	○	○
百壱式(ひゃくいちしき)・朧車(おぼろぐるま)	○	○	
弐百拾弐式(にひゃくじゅうにしき)・琴月(ことつき)　陽(よう)		○	○
七拾五式(ななじゅうごしき)　改(かい)		○	○
R.E.D.KicK（七百七式(ななひゃくななしき)・独楽屠り(こまほふ)）			○
百拾四式(ひゃくじゅうよしき)・荒咬み(あらが)			○
百弐拾八式(ひゃくにじゅうはちしき)・九傷(このきず)			○
百弐拾七式(ひゃくにじゅうななしき)・八錆(やのさび)			○
百弐拾五式(ひゃくにじゅうごしき)・七瀬(ななせ)			○
外式(げしき)・砌穿ち(みぎりうが)			○
百拾五式(ひゃくじゅうごしき)・毒咬み(どくが)			○
四百壱式(よんひゃくいちしき)・罪詠み(つみよ)			○
四百弐式(よんひゃくにしき)・罰詠み(ばつよ)			○
九百拾式(きゅうひゃくじゅうしき)・鵺摘み(ぬえつ)			○
●超必殺技			
裏百八式(うらひゃくはちしき)・大蛇薙(おろちなぎ)	○	○	
秘奥義(ひおうぎ)　裏百八式(うらひゃくはちしき)・大蛇薙(おろちなぎ)			○

八神　庵

草薙　京のライバルといえばただ一人。草薙と同じ血を引く八神　庵だ。

もとが草薙家のために、使う技も似たものが多い。技名がまったく同じものもあれば、技名の最後の陽が陰に変わっただけのものもある。

'95でライバルとして登場し、能力的には'95では京とほぼ同等だが、'96だと圧倒的に上である。やはり鬼焼きに無敵時間があるのが勝因だろうか？　闇払いも残っているし。

'97ではボスキャラか？　と噂だが今のところ不明。

声優一言コメント

京と言えば「燃えたろ」。最初は、この「燃えたろ」に苦労させられました。

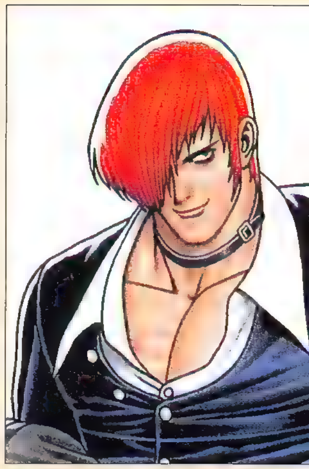
相手と激しく戦った後の気分が高揚している時に、どういう気持ちで言っているのかな？　と随分悩んだものです。

より良く理解できるようになった今では、家族や友人のように僕の心の中で大きな存在となっています。

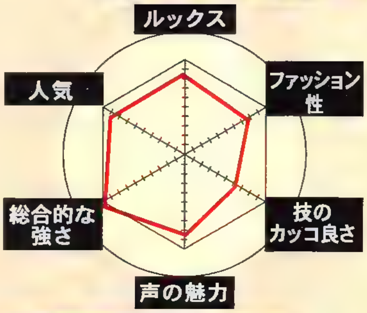
年々成長していく京に負けないように僕も頑張ります。


野中政宏

打倒草薙の思いを胸に復讐の炎に身を焦がす!



八神(やがみ) 庵(いおり)



プロフィール

格闘技：八神流古武術＋本能（源流は八尺瓊勾玉を守護する八尺瓊流古武術）	体重：76kg
誕生日：3月25日	趣味：バンド
年齢：21歳	好きな食べ物：肉
出身地：日本	得意なスポーツ：全部
血液型：O型	大切なもの：ガホールのチェーン
身長：182cm	嫌いな物：暴力

KOF'95より草薙京の宿命のライバルとして登場した庵。

八尺瓊勾玉を守護し、かつて草薙家とともにヤマタノオロチを倒した伝説の一族〝八神家〟。約660年前、志の相違により草薙家と分裂し、本来なら敵ともいえるオロチ一族と血の契約を結び、それ以後、歴史の裏で草薙家と幾度となく激突してきたといわれるそんな家に産まれ、草薙家の当主を倒すため育てられたのである。

KOF'95の時は全体的にどこか押さえた感じを漂わせていた彼だが、KOF'96ではなぜか張り切っている。よくしゃべるわ、やたら気合い入ってるわ、動きが人間離れしちゃってるわ、どうしちゃったの? っていう感じ。

最後にゃ暴走までしちゃったわけだから、KOF'97ではどうなってしまうのか非常に気がかりではある。

KOF'95

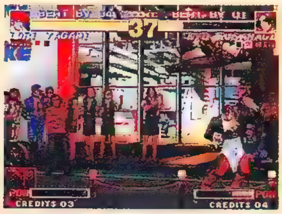
ロングシャツにボンテージパンツ…。まったくもって闘う姿勢のみられない衣装に身を包んでいる。どう見てもあのズボンの紐は邪魔以外の何者でもない。

必殺技は草薙の分家というだけあって闇払い、鬼焼きなど、京と似たものが多い。

最大の相違点は、京が赤い炎なのに対して、庵は青紫の炎を操っている点だ。

2発目にさらに1発目をつなげていく〝運び屋〟で有名な葵花は、一度タイミングが合えば非常に強い。

超必殺技の八稚女は、いわゆる乱舞技。相手にダッシュで突っ込み、乱舞後に炎でとどめを刺すかなり見た目が派手な技だ。



人間お手玉にございい!　いつもより多めに運んでま〜す!

KOF'96

服装は変わっていない。

体重が3kg軽くなったせいだろうか。なんとなく動きが軽くなったように感じられる。

しかも、京にはなくなった闇払いが庵には健在。またKOF'96では全体的に飛び道具が飛ばなくなった中、彼の技だけはしっかり端まで届く優れものである。

屑風は通常投げからコマンド投げに変化。ダメージはないがそのあとに、葵花などの技がキッチリ入るので使える技になった。

八稚女のMAX版は、相手を横倒しにし食い尽くすといった激しいものになった。

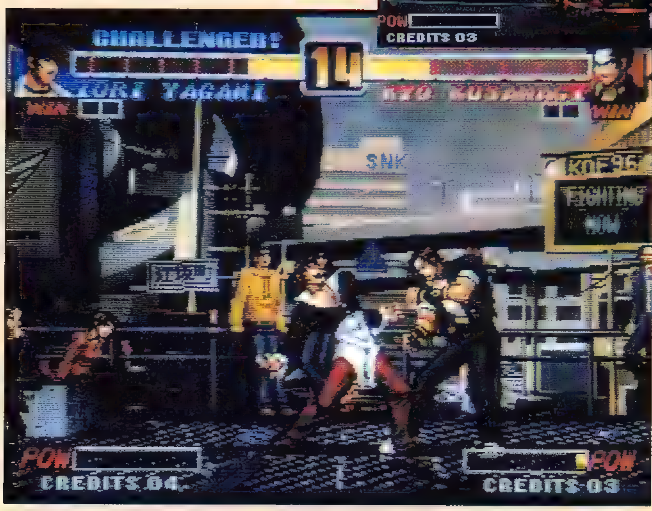
今となっては、これも暴走を暗示させるものだったように思われる。



散々、乱舞ったあげく燃やしちゃうなんて…ス・テ・キ♡



端まで届くのですご〜く使えるのだー



つかまえたぞ♡　もう離さないから覚悟しろよ、京!

草薙　京

草薙京と八神庵。この2人の関係を『ライバル』と、そんな簡単な言葉であらわすことはできないだろう。なんといっても約660年という永きに渡って対立を続けていた一族同士なのだから。

まあ、客観的に観察していると家同士の因縁云々より、庵の場合、京個人に対しての敵対心が強いように見られのは気のせいだろうか? それは京が「八神」と呼ぶのに対して庵は「京」と名前を呼ぶという点からもうかがえるわけだが…。しかし、京にしても'96のエンディングを見る限り、家より個人主義らしい。

▶必殺技一覧

	KOF'95	KOF'96
●必殺技		
百八式(ひゃくはちしき)・闇払い(やみばら)	○	○
百式(ひゃくしき)・鬼焼き(おにや)	○	○
百弐拾七式(ひゃくにじゅうななしき)・葵花(あおいばな)	○	○
弐百拾弐式(にひゃくじゅうにしき)・琴月(ことつき)　陰(いん)	○	○
屑風(くずかぜ)		○
●超必殺技		
禁千弐百拾壱式(きんせんにひゃくじゅういちしき)・八稚女(やおとめ)	○	○

声優一言コメント



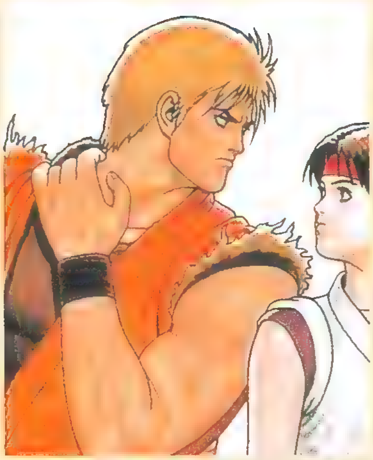
安井邦彦

いおりんは初め、ゲームボイスだけでのおつきあいしかありませんでした。

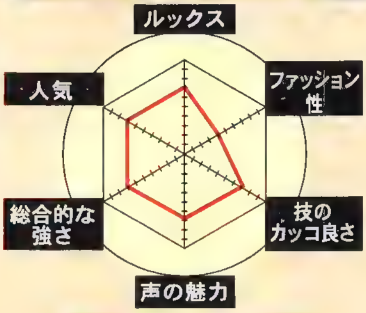
それが、ドラマで歌でと、そのキャラクターの幅を拡げてきて、次々と彼の人間性やその感情の流れを、より深く表現するチャンスが与えられてきたのは、僕にとってラッキーなことでした。

次は一体何が起こるのか? 楽しみにしています。

貧乏だって気にしない！お兄ちゃんにしたいキャラNo.1！



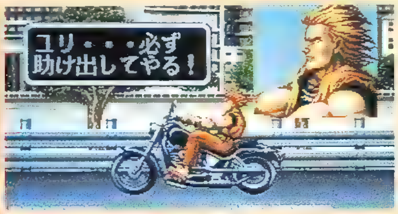
リョウ・サカザキ



プロフィール	
格闘技：極限流空手	好きな食べ物：餅、納豆
誕生日：8月2日	得意なスポーツ：相撲
年齢：24歳	大切なもの：拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジさんからもらった馬
出身地：日本	嫌いな物：足がいっぱいついていた虫（ムカデなど）
血液型：O型	
身長：179cm	
体重：68kg	
趣味：日曜大工	

幼い頃に母親を亡くし、同時に父親まで失踪してしまい、妹を養うためにストリートファイトに身を投じたという過去を持つリョウ・サカザキ。あげくの果てに最新作では無二の親友に主役の座を奪われてしまうという…。実はSNKゲーム史上、最も不幸な主人公だったりする。

しかも、なぜか貧乏というイメージがつきまとっており、そのせいでいつまでたってもあのオレンジ色の道着から衣装が変わらないという噂までささやかれたりする。龍虎の拳ではバイクに乗ってたりして、かっこよかったのにな…。



妹を助けるために、バイクに乗るリョウ！ かっこいいぜ！

龍虎の拳

覇王翔吼拳は、強力だが出るまでが凄く遅い。龍虎乱舞は、今と違ってコマンドが簡単だけどタイミングが難しい。


ビルトアッパーはのちに虎咆に変わるけど内容は一緒♡

龍虎の拳2

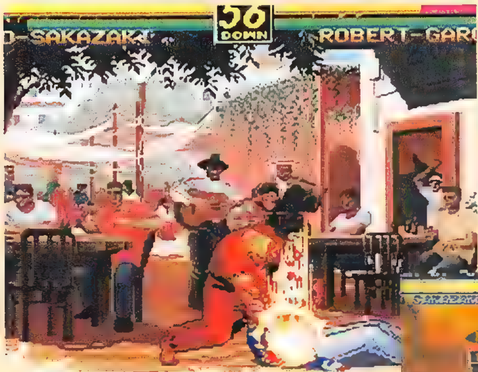
この時だけなぜか道着の下にTシャツを着ていない。空中でも虎煌拳が撃てるようになったり、ビルトアッパーの名前が虎咆に変化した。

龍虎の拳 外伝

当然ながら見た目は全然変わっていない。技面は、追い討ち攻撃専用技、虎煌撃が新たに加わった。

餓狼伝説スペシャル

ドリームマッチという形で登場した彼。服装は相変わらずだが、とにかく強いぞ。中でもビルトアッパーが嘘みたいに強いのだ！



バシッっと追い討ちも決めていきましょう！

KOF'94

服装は、いうまでもない。依然まったく変わらず…。しかし、覇王翔吼拳が普通の必殺技ということで、かなり強かったです。

KOF'95

試合に勝つとなぜか道着を破いてしまっていた。父タクマも同じことを…。技的には、極限流連舞拳や、氷柱割りが追加され戦闘力アップ!! 対空技には弱虎咆が使えるぞ。

KOF'96

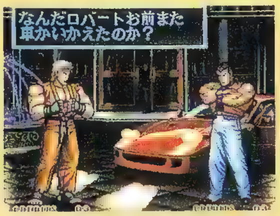
構えがワイルドに。飛び道具虎煌拳が飛ばなくなり、空中虎煌拳もなくなった。しかし、相手に向かって突っ込んでアッパーを出す猛虎雷迅剛が新しく加わった。


これが強いんだよね…。おまけにかっこいいのだ！

▶必殺技一覧

	龍虎	龍虎2	外伝	餓狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技							
虎煌拳（こおうけん）	○	○	○	○	○	○	○
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	○	○	○	○	○	○	○
暫烈拳（ざんれつけん）	○	○	○	○	○	○	○
ビルトアッパー	○			○			
空中虎煌拳（くうちゅうこおうけん）		○		○	○	○	
虎咆（こほう）		○	○		○	○	○
極限流連舞拳（きょくげんりゅうれんぶけん）		○				○	○
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）			○	○	○	○	
虎煌撃（こおうげき）			○				
猛虎雷迅剛（もうこらいじんごう）							○
●超必殺技							
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	○	○					○
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	○		○	○	○	○	○
●隠し必殺技							
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）		○					

ロバート・ガルシア



無敵の龍、最強の虎と並びたたえられることからもリョウとロバートは、親友そしてよきライバルとして腕を磨いてきた。

妹を養うためストリートファイトに身を投じてきた苦労人の代名詞リョウと、イタリアの大富豪の御曹司ロバート。生まれも育ちもまったく違う2人だが彼らは極限流空手の使い手としては、双方ともになかなかのものである。

声優一言コメント



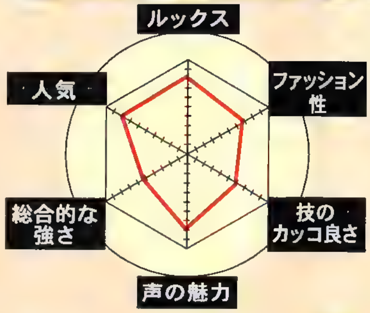
リョウの役は、最初あまり性格や個性よりも強くて2枚目というイメージで声を作ってました。それであとになって妹ユリなんかとのカラミで意外とコミカルな一面が出てきたという感じです。どの役もそうですが個性があとからできあがるのがゲームキャラのおもしろいところですね。

臼井雅基

極限流は私にまかせて！サービスしちゃうわよ！



ユリ・サカザキ



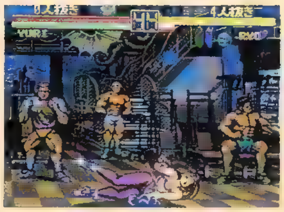
プロフィール

格闘技　極限流空手
誕生日　12月7日
年齢　21才
出身地　日本
血液型　A型
身長　168cm
体重　50kg
スリーサイズ　B82・W56・H80
趣味　カラオケ
好きな食べ物　甘口カレー
得意スポーツ　ソフトボール
大切なもの　友達とママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの　タコ、もしくはタコみたいな人

『龍虎の拳』でMr.ビッグに誘拐された幸薄い美少女。しかしこの事件をきっかけに大きく成長。今では兄たちとともに極限流の看板を引っ提げて闘う、立派（?）な格闘家になった。とはいえ「えい、えい、おー、おー、ジャーンプ！　ぶいぶい」や「ん？　よゆうっち」など、その言動は元気一杯でまだまだ幼さが残る。

登場4作品の内『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』では必殺技で倒すと上着が破れ、サービス！　サービス！な感じなのだ。

趣味がカラオケなのも現代っ子の証か。


あらあら、そんな。女の子がはしたない。でもいいんだな〜

龍虎の拳2

グラフィックでは道着の色が4色あった。

跳び込み攻撃、しゃがみ弱パンチ、百烈びんたが強力で、基本性能はかなり高め。

虎煌拳は一応飛び道具としての能力は持っているものの、弱パンチなどで消されてしまうため、このゲームにおいてはいまいち役に立たない。

砕破は判定が強く、対空技として機能する。

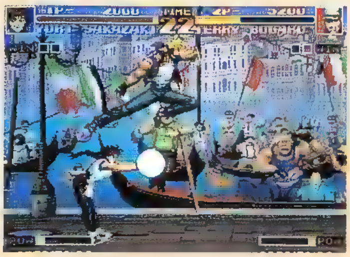
KOF'94

見た目については心持ち幼げな感じだろうか。

性能で見ると、ゆるやかなジャンプのせいで跳び込みがやりづらく、なかなか苦戦を強いられることに。

砕破は判定が弱くなり、対空としては使えなくなった。

覇王翔吼拳は出るのが遅いものの、連発が可能で通常の飛び道具を貫通する。


激しく弱体化。このあと「ぷちっ」とつぶされてしまう

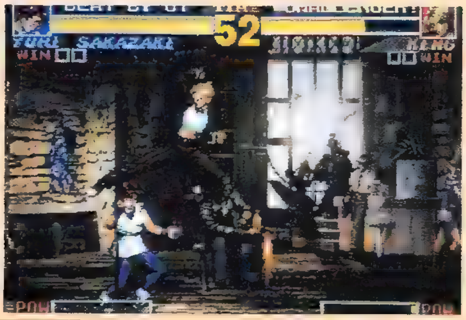
KOF'95

見た目の変化はなし。

対空に使える必殺技が加わったことによってパワーアップ。また、カウンター攻撃のリーチが非常に長く、これをメインに攻めていけばかなりイイ線までいける。

百烈びんたはコマンド投げ扱いのものが加わった。

新技のユリちょうアッパーは無敵のある対空技。強で出すと少し前に踏み込んでからアッパーを繰り出す。


ちょう強いユリちょうアッパー。対空としての性能はユリの技の中では最高

KOF'96

見た目では髪の毛にリボンをつけるようになった。

基本性能は残念ながら低め。百烈びんたで画面端に追い込めば何とか闘えるが、攻撃力が低く相手に決定的なダメージを与えることができない。

新技のユリちょう回し蹴りは裏回りを狙いやすい。


このあと百烈びんたへとつないでいくのがいいっちよ♡

ユリちょうアッパーは無敵時間がなくなってしまった。また、強で出した時のみダブルユリちょうアッパーを出すことができる。「ダボォー」という声が結構プリティ♡

声優一言コメント



ユリちゃんの声が聞きたくて、小学生に100円を渡してゲームをしてもらってから3年…。ユリちゃんってどんどん若返っていくような…。キャピキャピすぎて女の子からは嫌われがちのようですが、小さなことでも感動する、素直で素敵な大人になってほしいなと思います。

ほりえかおり

Mr.ビッグ

ユリを誘拐した張本人Mr.ビッグ。彼こそユリのライバル(?)といえる。

サウスタウン制圧のために組織をつくり、同じく制圧を目論むギースと対立する。しかし『KOF'96』ではそのギースとチームを組み出場する。もちろんギースたちを利用し、自分の勢力を拡大するためにだが…。

ちなみに『龍虎の拳』ではジャンプをすることができなかった。

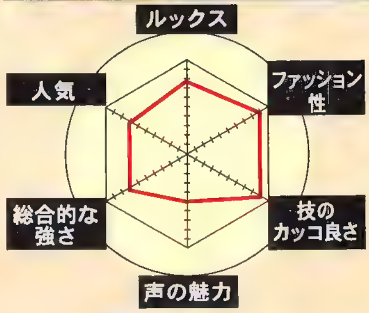
▼必殺技一覧

	龍虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技				
虎煌拳	○	○	○	○
砕破	○	○	○	○
燕舞脚	○			
百烈びんた	○	○	○	○
雷煌拳	○	○	○	○
ユリちょうアッパー（空牙）			○	○
ダブルユリちょうアッパー（裏空牙）				○
ユリちょうナックル（飛燕疾風拳）				○
ユリちょう回し蹴り（飛燕旋風脚）				○
覇王翔吼拳		○	○	
●超必殺技				
覇王翔吼拳	○			○
飛燕鳳凰脚		○	○	○
●隠し必殺技				
飛燕鳳凰脚	○			

花に例えれば薔薇 世の男どもを棘で刺す



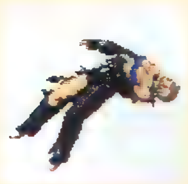
キング



プロフィール

- 格闘技：ムエタイ
- 誕生日：4月8日
- 年齢：25才
- 出身地：フランス
- 血液型：A型
- 身長：175cm
- 体重：58kg
- スリーサイズ：B86・W56・H86
- 趣味：ワイングラスコレクション
- 好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）
- 得意スポーツ：ビリヤード
- 大切なもの：この美貌かしら（笑）
- 嫌いなもの：不潔な奴（ジャック）

最初に『龍虎の拳』で登場した時は、レストラン「L'AMOR」の用心棒だった。男だと思われていたが、とどめを必殺技で決めると服が破れ、その正体が女であることがわかる。



破れるのは必殺技で倒した時のみ。もう狙うしかない！

また素晴らしいスタイルの持ち主でもあり、そのバストはあの舞ちゃんよりも上なのだ。登場作品の内『KOF'96』以外では服がしっかりと破れる。

龍虎の拳

見た目は完全にバーテンダー。黒のパンツに白いシャツといった服装である。

この作品では対戦でのみ使用できた。

ベノムストライクは作品中1、2を争う強力な飛び道具。

烈風脚は連続で蹴りを繰り出す必殺技。威力もなかなか。

龍虎の拳2

グラフィックで見ると服の色にピンクと黄色が加わった。

性能はかなり高い。スキの小さいスライディングと必殺技のベノムストライク。この2つを柱に闘っていける。

新技のトラップショットはバック転しながら蹴りを出す。頼りないが対空にも使える。

隠し必殺技のサプライズローズはコマンドの最後の↙できっちり止めないと出ない。

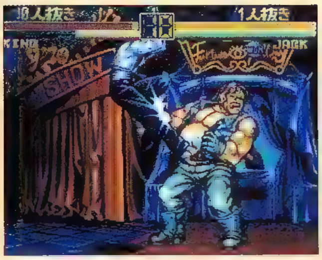
KOF'94

バーテンダーの格好は変わらないが、ベストとジャケットを上から着るようになった。

このゲーム中最強クラスの能力を持つ。出るのが早くスキがないベノムストライクで相手を跳ばし、しゃがみ強パンチで迎撃する戦法が使える。

『龍虎の拳2』では超必殺技だったダブルストライクはいつでも出せるようになった。

イリュージョンダンスはバック転中は無敵で、ガードされてもスキがほとんどない。



とんでもなく出しにくい。はずれることが多いので無理して狙う必要なし

KOF'95

見た目の変化はなし。

ベノムストライクのスキが大きくなったことによって多少弱体化。

サプライズローズが復活。相手の飛び道具を跳び越えて攻撃できる。

KOF'96

見た目では、ジャケットを脱いで闘うようになった。

基本性能は中の下。きちんと飛ぶ飛び道具が少ないこのゲームで、ベノムストライクはきちんと飛ぶ。

トルネードキックは出がかりに無敵のある対空技になった。



無敵時間が長いので対空に使う他、飛び道具をすり抜けることも可能



充分に引きつければ飛び道具を抜けられる。でもスキが大きいので対空オンリーで

▶必殺技一覧

	龍虎	龍虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技					
ベノムストライク	○	○	○	○	○
烈風脚（れっぷうきゃく）	○				
跳び二段蹴り（とびにだんげり）	○				
猛襲脚（もうしゅうきゃく）		○	○		
トラップショット		○	○	○	○
トルネードキック		○	○	○	○
サプライズローズ				○	○
ダブルストライク			○	○	○
ミラージュキック					○
●超必殺技					
ダブルストライク		○			
イリュージョンダンス			○	○	○
●隠し必殺技					
サプライズローズ		○			

ジャック・ターナー

ライバルといえるのは、やはりジャック・ターナーだろうか？

ジャックは不良グループ「BLACK CATS」のリーダーで、その昔キングを負かしたことがある。以来キングはジャックに雪辱を果たそうとしている。

でももうジャックは消えちゃったし、多くの作品に登場し人気があるキングはすでに雪辱を果たしたといってもよいのではなかろうか？

ちなみにジャックはヒップアタックとかのムカつく技を使っていた。彼に再び日が当たる時がくるのだろうか。

声優一言コメント

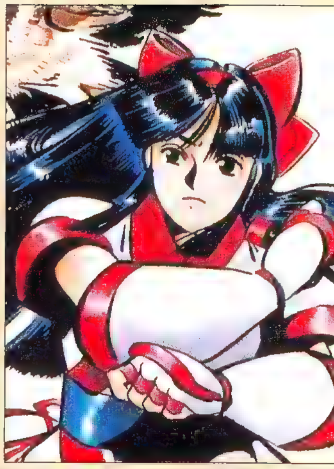


生駒治美

キングと出会った時は自分の中で消化しやすいキャラだと思いました。何故って性格的にサッパリ・クッキリ・ハッキリした私でありますから、男性に扮したキングに親しみを感じたからですね。

今後はクールなギャグをかませる無愛想なお姉さんを強調していきたいですね。

鷹と狼を引き連れた天下無敵のおしおき娘！



ナコルル

プロフィール

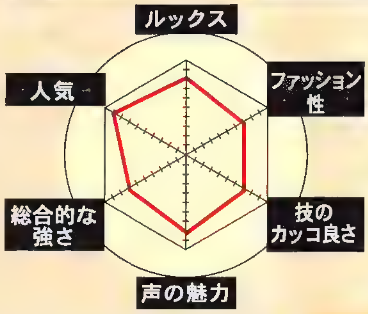
流派：シカンナカムィ流刀舞術
武器名：宝刀・チチウシ
生年月日：1771年10月11日
年齢：17歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：AB型
身長：5尺1寸
体重：語らず
三体数：73・50・82
趣向：自然の声を聞くこと
好きな食べ物
家族構成：祖父「サノウク」
祖母「モナシリ」
妹「リムルル」
鷹「ママハハ」
狼「シクルゥ」
宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
好きなもの：カムイコタンの森や動物たち
嫌いなもの：自然を汚す悪い人間たち
コンプレックス：秘密
尊敬する人：どんな方でも、尊敬できる一面を持っています
剣の道についてどう考えている？：他人を傷つけたくないが自然を守っていくためには必要だと思う

"自然を守る"という重い宿命を背負いサムライシリーズの一作目から出場している。

自然の声を聞くトス（巫術）という能力と、ウェンカムイ（悪神）と闘うためラメトク（勇者・戦士）としてのウェインカル（観自在・透視術）という特別な2つの力を持ち、アイヌの巫女であり戦士でもあるナコルル。

一見おとなしそうな外見とは裏腹に、彼女の勝ちセリフはなかなか女王様っぽい節が見られる。

そんな大自然のために闘っているナコルルもお年頃の女の子だが、かねてから噂になっているガルフォードとの仲は結局「いい人」止まりらしい。



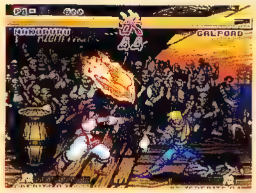


真サムからは1Pと2Pに性格が分かれちゃったけどね

サムライスピリッツ

衣装は上着が短いせいか、ズボンというイメージの強い作りになっている。

必殺技の方は愛鷹ママハハを使ってのものが多い。中でもママハハに攻撃させるアムベ　ヤトロがなかなか強い。

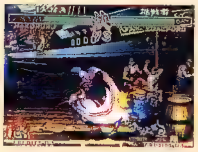


お願いされても、突っ込む方はたまったもんじゃないかも

真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～

上着がくるぶしぐらいの長さになったり、2Pの方の性格がきつくなったりした。

マントを打ちつけ、飛び道具を跳ね返すことができる、カムイ　リムセや、そのパワーアップ版の、アペフチ　カムイ　リムセ（秘奥義）が加わった。

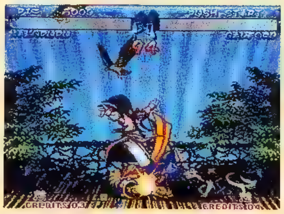

マントをくるっとするしぐさがなんともいえないのだ♡

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

この時から衣装に何やら模様が入るようになった。色も4色になって華やかだ。

修羅と羅刹というまったく違う特性が存在し、しかもそれぞれ技の数が多いのも特徴の一つ。ナコルルの場合技の性質だけではなく、性格も随分違うらしい。いうなれば真サムの1Pと2Pの違いのようなもの。修羅には従来通り鷹のママハハが、羅刹には狼のシクルゥがつき従うようになった。

また、斬紅郎の時にだけコマンド投げのレラ　オ　チキリが加わった。


投げったってさ、何もそんなに思いきって踏まなくても…

サムライスピリッツ天草降臨

上着の袖の模様がなくなり、サムスピと真サムのようなちょうちん袖になった。

羅刹にはナコルルの基本技ともいえるアンヌ　ムツベとレラ　ムツベが消えている。

そのせいか、狼に乗っての攻撃がメインとなった。

リムルル

ナコルルと同じアイヌの巫女であると同時に戦士でもあるリムルル。

姉に憧れ姉のように強くなりたいと思っている彼女。いつかは姉を超えたいと思っていても不思議ではない。しかも姉はサムライシリーズのヒロイン。その姉を超えるということはつまりそのヒロインの座をゲットするということになるのだ！

しかし、なんだかんだいっても実際のところ、この2人は仲のいい姉妹以外の何者でもないわけで…。しかもナコルル自身大自然のため以外には闘わないとのこと。よって、ナコルルにはライバルは存在しないのだ。以上！

声優一言コメント　生駒治美



妹が出てからお姉さんナコが定着し、かわいさと優しさの中に深みが出てきたように思います。でも初めの頃から所々で見せるナチュラルボケのナコちゃんは個人的に大のお気に入りなんです。だから許される限り、その味を出していきたいですね。おしおき娘はまだまだ進化するのだ!!

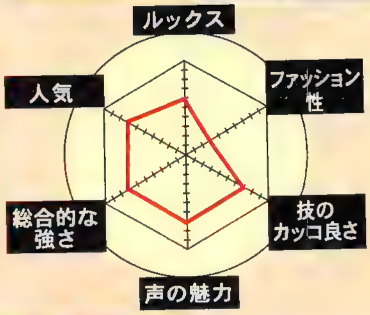
▼必殺技一覧

	サムスピ	真サム	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹	天草・修羅	天草・羅刹
●必殺技						
アンヌ　ムツベ	○	○	○	○	○	
レラ　ムツベ	○	○	○	○	○	
アムベ　ヤトロ	○	○				
カムイ　リムセ		○	○	○	○	○
レラ　オ　チキリ			○	○		
ママハハを呼ぶ	○	○				
鷹につかまる	○	○	○		○	
鷹につかまり攻撃			○		○	
ヤトロ　ポック	○	○				
カムイ　ムツベ	○	○	○		○	
レラ　シゥ			○			
シチカプ　エトゥ			○		○	
シチカプ　アム			○			
狼にまたがる				○		○
狼乗り攻撃				○		○
メル　シキテ				○		○
カント　シキテ				○		○
イメル　シキテ				○		○
エプンキネ　シキテ				○		○
●秘奥義						
アペフチ　カムイ　リムセ		○				
●武器破壊必殺技						
イルスカ　ヤトロ　リムセ		○				
●武器飛ばし技						
エレルシ　カムイ　リムセ			○		○	
ヌペキ　カムイ　シキテ				○		○

一撃一撃に命を込める 天下無双の風来坊!!



覇王丸（はおうまる）



プロフィール

流派：我流	趣向：修行
武器銘：名刀・河豚毒	家族構成：2年前に決別
生年月日：1763年9月5日（宝歴13年）	宝物：河豚毒
年齢：26歳	好きなもの：決闘
出生地：武蔵国	嫌いなもの：卑怯な奴、油虫（ゴキブリ）
血ノ型：A型	コンプレックス：すぐ頭に血が昇る性格
身長：5尺8寸	尊敬する人：和狆、実家の近所の老学者
体重：18貫目	剣の道についてどう考えている？：これこそ男道

情に厚く、涙もろい、しかし一旦火がつくと暴走してしまう熱血漢、それが覇王丸だ。

自分は天下無敵の武芸者と自負して修行の旅を続けていたらしいけど、柳生十兵衛に倒されてからは少し考えを改めたらしい。まぁ元来の性格は直しようがないんだけどね。

そんな覇王丸だけど「お静」という名の女性と両想いなのだ。くぅ～にくいねぇー!!

それに和狆や、実家の近所に住む老学者には、一応尊敬の念を持って接しているのだ。

ただ、卑怯者には一切容赦しないらしい。竹を割ったような性格の豪放無頼の剣士、それが覇王丸なのだろう。

サムライスピリッツ

ザンバラ頭で腰に刀、手に徳利、大雑把に着こなしている着物。見た感じは派手な浪人といった感じ。

中身も外見と同様に豪快そのもの。一応、必殺技として奥義 弧月斬と奥義 旋風裂斬があるが、遠立ち強斬りの斬鉄閃の方が倍は減る。ジャンプ強斬りの兜割りもかなり減るが、斬鉄閃ほどではない。

やはり覇王丸は斬鉄閃にはじまり、斬鉄閃に終わるといった感じか!?

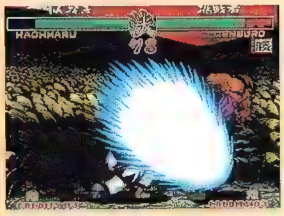

ズバッ！ と一閃!! 強力な一撃でメリッと減る

真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変～

当然、姿形は全然変わっていない。たった1年だし、人間が変わる時間としては短すぎるのだろう。

性能的にも前作とほとんど同じ。相変わらず遠立ち強斬りの斬鉄閃と、ジャンプ強斬りの兜割りが強い。

一応、奥義 烈震斬や武器破壊必殺技の天覇凄煌斬、秘奥義の天覇封神斬など、ド派手な技も追加された。


ヒットするとバキンと武器が壊れる。時間が経つと戻ってくるけどね

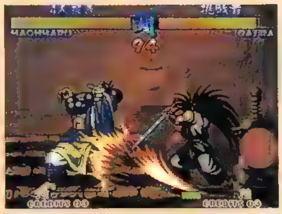
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

『サムスピ』と『真サム』の間の話という設定だから、当然見た目は変わっていない。

性能的には修羅と羅刹の2種類が用意されたためか、互いにちょっとずつ違う。

修羅の技は『真サム』の時とほぼ同じ。既存の技に飛翔旋風裂斬などが加わったが、イマイチ使いづらい。

羅刹はほとんどが新技。しかも全般的に強かったりする。A級連続技が簡単にできるぞ。


A級連続技が3種類も存在する。どれも簡単に入ったりする

サムライスピリッツ 天草降臨

見た目はまたも変わらず。ラフなのは相変わらずだ。

修羅・羅刹ともに奥義 旋風裂斬（刹）、奥義 弧月斬が強い。ただし、羅刹の剛波、旋風波、凪刃はかなり弱体化してしまった。それ以外は遠立ち中or強斬りが、相変わらず強いぐらいかな。


旋風裂斬と弧月斬がパワーアップ!! 跳ばせて落とすが超簡単になった

▶必殺技一覧

	サムスピ	真サムライ	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹	天草・修羅	天草・羅刹
●必殺技						
奥義（おうぎ） 弧月斬（こげつざん）	○	○	○	○	○	○
奥義（おうぎ） 旋風裂斬（せんぷうれつざん）	○		○		○	
奥義（おうぎ） 烈震斬（れっしんざん）		○	○		○	
奥偽（おうぎ） 旋風裂斬（せんぷうれつざん）		○				
酒攻撃（さけこうげき）		○				
斬鋼閃（ざんこうせん）			○			
奥義（おうぎ） 疾風弧月斬（しっぷうこげつざん）			○	○	○	○
奥義（おうぎ） 飛翔旋風裂斬（ひしょうせんぷうれつざん）			○			
奥義（おうぎ） 飛翔烈震斬（ひしょうれっしんざん）			○			
牙突（がとつ）				○		
飛燕（ひえん）				○		
奥義（おうぎ） 旋風裂斬・刹（せんぷうれつざん・せつ）				○		○
剛破（ごうは）				○		○
旋風波（せんぷうは）				○		○
凪刃（なぎやいば）				○		○
●武器破壊必殺技						
天覇凄煌斬（てんはせいこうざん）		○				
●秘奥義、武器飛ばし技						
秘奥義（ひおうぎ） 天覇封神斬（てんはふうじんざん）		○	○		○	
秘奥義（ひおうぎ） 天覇断空烈斬（てんはだんくうれつざん）				○		○

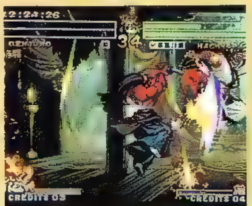
牙神幻十郎

花諷院和狆の元でともに修行した仲間だが、豪放無頼で熱血漢な覇王丸とは対照的に、冷血かつ残虐で情け容赦ない性格をしている。

一応同門なので、一部の必殺技や通常技が多少似ていなくはないが、さすがにほとんど別物といった感じ。

常に覇王丸の首を狙い、殺戮の刃を振るう幻十郎。剣の道に殉じる覇王丸。この水と油が交わる日はくるのだろうか？

これからも見守りたい。


桐覇光翼刃と弧月斬がそっくり。天草降臨では技の性質も同じだしね

声優一言コメント



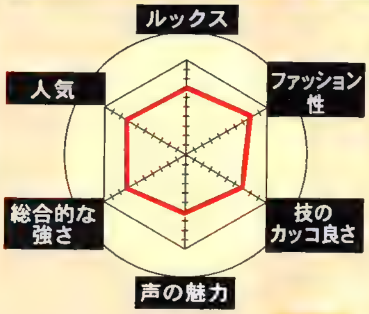
臼井雅基

覇王丸はリョウと違って、最初からある程度個性がありました。強いだけでなく、お酒が好きで女に弱くて、より人間的というか、竹を割ったようなところがある一面、ナイーブなところもありますよね、覇王丸って。できれば一緒に成長したいというか、オジサンになっていきたいです。

狙うは覇王丸ただ一人 殺戮の刃が今宵も唸る!!



牙神幻十郎（きばがみ げんじゅうろう）



プロフィール

流派：古陰一刀流
武器銘：銘刀・梅鶯毒
生年月日：1760年6月8日（宝暦10年）
年齢：28歳
出生地：山城
血ノ型：AB型
身長：6尺
体重：22貫目
趣向：遊廓巡り
家族構成：殺したと語る
宝物：ないと語る
好きなもの：博打
嫌いなもの：善人
コンプレックス：ないと語る
尊敬する人：ない
剣の道についてどう考えている？：気に入らないヤツを消すための手段

友情、平和、愛、すべてを否定しているのが幻十郎。まぁそれも仕方がないのかもという身の上（幼い頃、母とその情夫を殺した。背中の傷はその時に負ったもの）なんだけど、闘った相手は逃げる者まで斬ってしまうあたりは、さすがに理解困難。

特に覇王丸に対しては狂気にも似た思いを持ち、必ず首を叩き落としてやると心に決めている。

そんな幻十郎だが、なぜかカエルに好かれている。あとをついてくるカエルを追い払おうとしないところをみると、結構まんざらじゃないのかも。

真サムライスピリッツ〜覇王丸地獄変〜

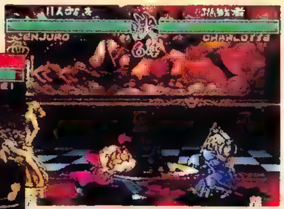
桜色の胴着に藍色の袴、背に届くくらいの長髪。一見、目つきの鋭い浪人という感じ。

技的なことをいうと、必殺技には一見対空技の桐覇 光翼刃、飛び道具の桜華斬、連続攻撃の三連殺。通常技ではしゃがみ中斬りや立ち強斬りが強い。

やはりしゃがみ中斬りでチクチク牽制し、スキを見せた途端に立ち強斬り、もしくは三連殺を決めるのが基本だ。



滑るように攻撃していく三連殺は、相手の裏回りを狙える



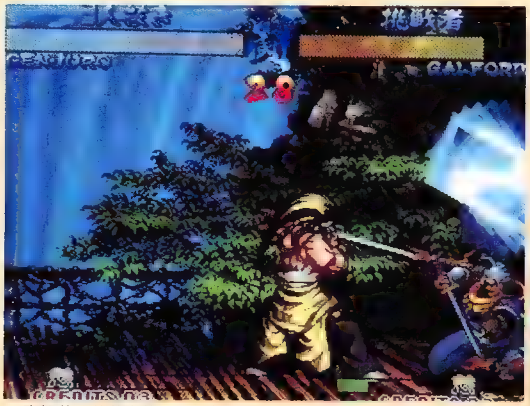
しゃがみ中斬りでチクチクやりつつ攻めていくのが基本

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

設定では「真サム」より前の話だが、設定では多少髪の毛が長くなっている。

技的には修羅と羅刹ができたため、大幅に変化。通常技は修羅、羅刹ともに立ち斬り系全般が強いが、必殺技はガード中も投げられるコマンド投げの雫刃、攻撃判定が長く残る紅などが加わった。

羅刹の通常技は修羅と同じだけど、当然必殺技は違う。2択連続技に使える三空殺、攻撃に使える裏桜華・菖蒲など、強力な必殺技が加わった。



裏桜華・菖蒲を使って2択攻撃はかなり強力!! このまま一気に三空殺に持ち込め!!

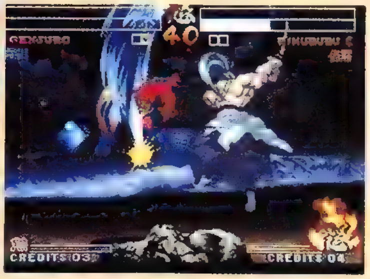
サムライスピリッツ 天草降臨

これまた「斬紅郎」と「真サム」の間の話なので、姿形はほとんど変わっていない。

修羅は技数は前と同じだが、桐覇 光翼刃に無敵時間がつき、対空技として使えるようになった。三連殺はあいかわらず連続技として使えるぞ。

羅刹の場合は前作とほぼ同じ。裏桜華・菖蒲からの2択→三空殺が強いぞ。

通常技は立ち中斬りが弱体化したため、踏み込み中斬りから連続技…、という風に変わったぞ。



桐覇 光翼刃に無敵時間がついた。対空技に使えるぞ

▶必殺技一覧

	真サムライ	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹	天草・修羅	天草・羅刹
●必殺技					
桐覇（とうは） 光翼刃（こうよくじん）	○	○	○	○	○
桜華斬（おうかざん）	○	○		○	
三連殺（さんれんさつ）（牙（きば）・角（つの）・燐（りん））	○	○		○	
雫刃（しずくじん）		○		○	
紅（くれない）		○		○	
百鬼殺（ひゃっきさつ）			○		○
裏桜華（うらおうか）・菖蒲（あやめ）			○		○
三空殺（さんくうさつ）			○		○
紫暮（しぐれ）			○		○
●武器破壊必殺技					
五光斬（ごこうざん）	○				
●武器飛ばし技					
五光斬（ごこうざん）		○		○	
裏五光（うらごこう）			○		○

覇王丸



結局この2人は出会い、そして闘うことになる。運命の闘いだね

覇王丸とはともに枯華院に住む花諷院和狆の元で修行をした仲だが、自分とは正反対な資質を持つ覇王丸にかなり苛立ちを覚えていたようだ。

剣の腕は幻十郎の方が上だが、なぜか気になる男が覇王丸。形容するなら炎と氷、水と油といった感じ。

性格も剣の道の考え方が違うこの2人。この2人に決着の日はくるのだろうか？

声優一言コメント



'94年7月12日。俺はSNKのキャラと初めて出会った。イヤな奴と印象を持った「幻十郎」。それから3年。奴の親、女、修行など過去の事実を知り、奴のブルーズ（魂）を感じ「全身全霊で俺も向い合い、感じ、奴と共に俺も生きる」。そんな気合いで声を発している。

コング桑田

名脇役たちの宴
～我々目立ってますか～

ここではメインキャラとはいえないまでも、登場したゲームでキラリと光る個性を発していたキャラたちをドドーンと紹介。

ファンの人にとっては「えっ!? このキャラ主役なのに何でここにいるんだよ?」と文句の一つもつけたくなるキャラもいるとは思います。が、ここに登場することすら許されなかったキャラ(※)が星の数ほどいるので、そこのところは勘弁してね。

それでは、主役を食っちゃうほどの人気を持つ（かも知れない）キャラクターたちの宴のはじまりはじまり～。

※企画段階でさまざまな理由によりボツになったキャラクターたち。その一部をここで紹介しよう。

①ハヤテ（風雲黙示録）
理由 えっ!? この人主役だったの。

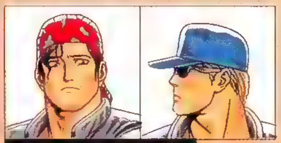
②ビッグ・ベア（餓狼伝説）
理由 誰それ? それって消えたキャラの方だろ。

③神威翔（ブレイカーズ）
理由 カムイ…カムイ…。あ、あのサーベル持ってる奴か。

④ナウシズ（クロススウォード）
理由 いや、確かにボスキャラだけどさ…。でもねえ…。

⑤ワイラー（龍虎の拳 外伝）
理由 いいよ…だけど…誰か覚えてるのかな…?

隊長の命令で東へ西へ ああ軍人たちよどこへ行く



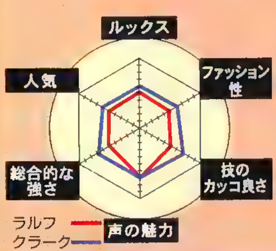
ラルフ&クラーク

その歴史は長く、古くは『怒』からの登場。正式な名前は、クラーク・スティルとラルフ・ジョーンズ。軍での階級はラルフは大佐。ではクラークは…というと実はあまり知られていないが中尉である。

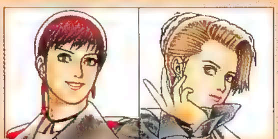
上司にハイデルン、部下にオロチの血を引くレオナと難物にはさまれた形になっている。もちろん彼等自身も充分に難物なのだが…。



お互いに挑発。ラルフのガッツポーズが気持ちよい



「けだものの匂いがするよ」 けだもののになりた～い!



マチュア&バイス

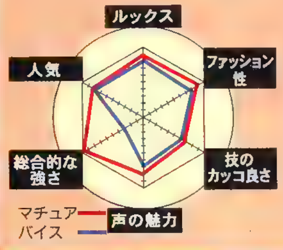
マチュアは『KOF'94』、バイスは『KOF'95』でルガールの秘書として登場。実はオロチの一族で、ルガールを監視するために秘書として潜り込んでいたのだ。

2人とも結構いい年齢なのだが、その漂う色気に世のお子様たちはノックアウト。スカートのスリットからチラチラと覗く足…。「気持ちいいでしょ?」のセリフとポーズ…。あぁっ、たまらんっ!

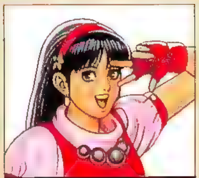


…はっ!? 血の暴走?

ああっ足がっ! ええでんな～



眩しいセーラー服で「あてな、いっきま～す」

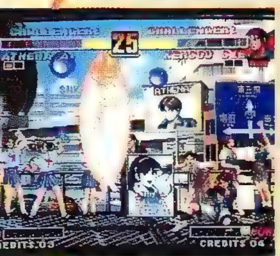


麻宮(あさみや)アテナ

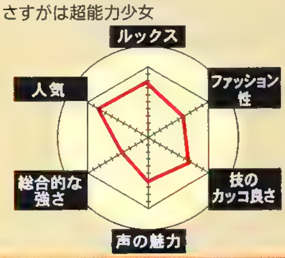
SNKの元祖美少女キャラ。ゲームセンターの『アテナ』にビキニで登場して人気が爆発。のちにファミコンに移植され、現在ではそのソフトはプレミアがつき、かなりの高値を呼んでいる。

KOFシリーズに登場するが、あまり強いキャラとはいえず恵まれない日々を送っている。炎の剣を振りまわせれば強いのにねえ。

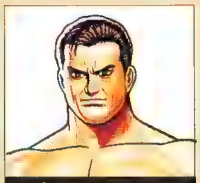
現在、B.O.F.のボーカルとして活躍中。



ライフ点滅、ゲージMAXのクリスタルビット。さすがは超能力少女



不敗の格闘家ミスターカラテ? 誰のことかな、それは?

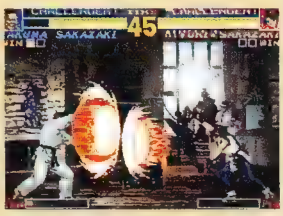


タクマ・サカザキ

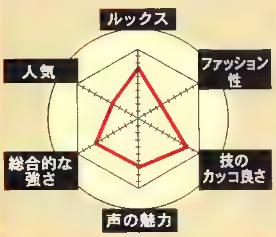
その名も高き極限流の最高師範にして、リョウ・サカザキ、ユリ・サカザキの父親。

誰も知らない知られちゃいけないが『龍虎の拳』のラスボス、ミスターカラテの正体。天狗の面をかぶり必死に隠そうとしていたがバレバレ。

趣味はソバ打ち。修行で鍛えられたその肉体で打つのだから、さぞかしコシのあるソバができあがるだろう。



父の偉大さを思い知れ! タクマの覇王至高拳は出るのも早いぞ



目標はただ1つ それは極限流の抹殺



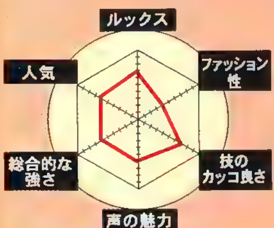
如月影二(きさらぎえいじ)

自分よりも強い可能性があるものを許すことができず、極限流を滅ぼすために生きている忍者。ちくわが好きな犬を飼っているかどうかは不明。

初登場は『龍虎の拳2』で、その後『KOF'95』にライバルチームとして登場。エンディングでは八神 庵にボコボコにのされてしまう。だからといって弱いなどと思ってはいけない。だって…だって…忍者だから…。



流影陣で飛び道具を跳ね返すことができるぞ



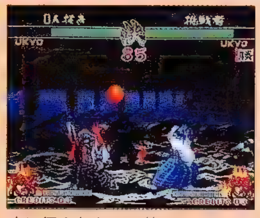
闘う病人ここにあり 闘病者よ、大志をいだけ！

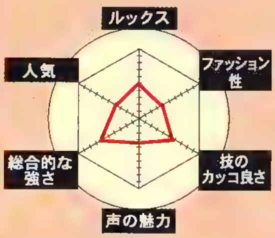


愛するお圭どののために、魔界にのみ咲くという究極の花を求めて旅を続ける病人。いつ死んでもおかしくない状態なのだが、血を吐きながらも旅を続ける。

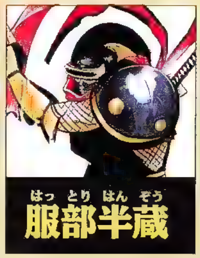
はかまからチラチラと覗く足、はだけた胸元…。そのスジの人には受けるキャラか。

ちなみに身長176cmで体重はたったの41kg。ふところから取り出すリンゴは病人食だろうか？ きちんとすりおろして食べてね。


病に侵されたその体で、このでかいリンゴが食べられるのか？



私こそが侍魂の主人公！ 西洋人はでしゃばるな！

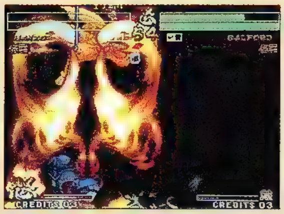


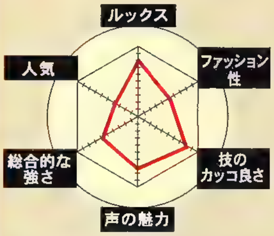
一応『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』では覇王丸、十兵衛と並んで主人公だった（過去形）。

ではなぜこのコーナーに？ ダメ♡ そんなこと聞いちゃ。

天草四郎時貞に息子の真蔵の身体を奪われ、息子を助けるために闘う忍者。それが半蔵である。

シリーズを通じて攻撃のリーチが短いのが特徴。頼みの綱はいつでも爆炎龍だった。


炎を使った技を多く持つ。この技以外に爆炎龍もそうだ



あのバンダナの下は一体？ ハ…いや、永遠の謎なのか？



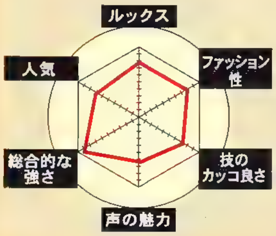
No.1よりNo.2、それが今の彼の生き方である。

ギースの部下として暗躍する。ギースのためならば自分の命さえも厭わないほどの忠誠を誓うその姿は、さながら忠犬ハチ公を思わせる。

妹リリィのために悪の世界に身を染め、命を張っている姿は結構感涙ものである。

ゲームでは三節棍を使った攻撃で相手を封じ込める。『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』では、主人のギースよりも強かったりする。


相手がギースの場合のみ、このように一礼をする



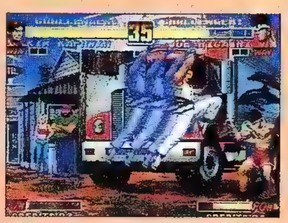
さらさらヘアーに眩しい笑顔 でも…目が笑ってないよ

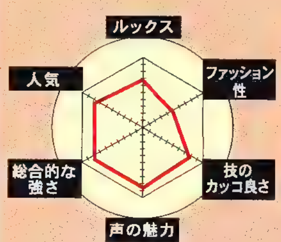


「あの笑顔は偽物だ」そう呼ぶ人は多いだろう。正義に燃える2児のパパにしてテコンドーの使い手である。

『餓狼伝説スペシャル』では、鳳凰脚でのけずりで対戦相手を恐怖のどん底に叩き落とした。

KOFシリーズでは悪人のチョイとチャンを更生させるために出場。彼らのうらみを買うはめに…。夜道の一人歩きはお気をつけて。


'94では無茶苦茶出すのが難しかった空中鳳凰脚も'96では簡単に



モヒカンに愛を込めて！ Pちゃんとともに闘え！

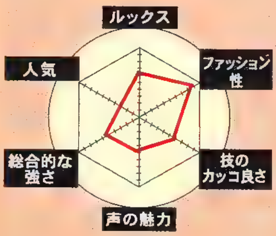


ダックといえばひよこ。これは切っても切り離せない関係である。

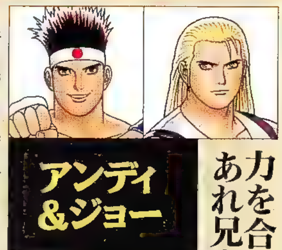
ひよこのPちゃんをそのモヒカン頭の髪に飼って（？）おり、たとえ闘いの最中でも手放すことはない。そこにあるのは果たして愛なのか食欲なのか…。

実はPちゃんもブレイクダンスの達人で、ゲーム中にダックと一緒に踊っているのだ。


ダックがピースをすると、Pちゃんもピースをするぞ



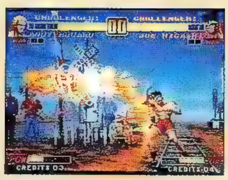
力を合わせギースを倒せ！ あれ兄さんは？

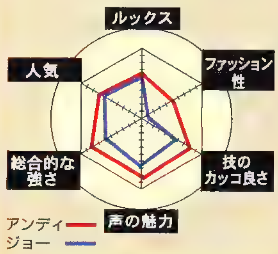


髪の毛の後退が気になるアンディ。彼はテリーの実の弟である。また不知火 舞の恋人でもあるが、どうも振りまわされることが多いようだ。

同じ不知火流の使い手なのにゲームではアンディと舞の使う技がまるで違う。なぜって？ それは聞かないや・く・そ・く♡（本当は忍術と体術の違い）

ジョーは一応ムエタイのチャンプである。最近は笑いの取れる格闘家として有名。


ファッションセンスは皆無に等しいジョー。その短パンに何を見ているのか…



橋本（はしもと）さとし

ネオジオ声優インタビュー





テリー・ボガード／『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』©SNK　1996

僕が大切にしてる部分を持ち合わせたキャラクター

五月病にも負けず、ちまたでは『RBSP』のアツイ対戦が繰り返されていることと思う。餓狼といえば、やっぱりテリー。今回はそのテリーでおなじみの、歌に舞台に大活躍中の橋本さとしさんに話を聞いてみた。Vol.5のインタビューではテリーについて熱く語ってくれた橋本さんだが…。ファンは必ず読むべし!!

橋本さとし

誕生日：1966年4月26日
血液型：O型
ボディサイズ：身長／184cm、体重／77kg、B／100、W／78、H／99、F／27
出身地：大阪府
趣味・特技：スキー、手品、火をふく
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：テリー・ボガード（餓狼2、餓狼SP、餓狼3、RB餓狼、RB餓狼SP、KOFシリーズ）、キム・カッファン（餓狼2、餓狼SP、RB餓狼、RB餓狼SP、KOFシリーズ）
その他の仕事：俳優（劇団☆新感線）、歌手
今年1月にデビューシングル「WILD RIDE」リリース。その後2月にミニアルバムをリリースし、現在、全曲本人作詞という2ndミニアルバムのレコーディング中。

大地と太陽が似合うテリーと理想の父親像のキム

――まず、この世界に入ったきっかけを教えてください。

「元々バンドでヴォーカルをやっていたんですけど、歌うだけじゃなくて表現力を身につけようと思って、大学でミュージカルを専攻したんです。そこでずっと舞台の勉強をしていて、それが縁で『劇団☆新感線』に入り、いつの間にかバンドではなく、最もバンドっぽい劇団にずっと所属していました。それがきっかけといえばそうですね」

――ご自分が担当されているキャラクターについて、どういう印象がありますか？

「テリーは大地と太陽がすごく似合うキャラクターですね。簡単にいえば脳天気な奴なんですけど、情が厚く、さらにストリートファイトで鍛えた強さもあって、そういう部分も自分と共通するところがあります。僕自身も、脳天気な奴ですしね。本当はナイーブなんですけど（笑）。キムは、テリーとはまた違った、正反対な優しさを持ってる。自分が息子を持った時に、キムのような親父になりたいと思いますよ。子供のことをすごく大事にしながらも鍛えて、自分の身を以って正義を伝えていく姿勢がいいですね。自分が親父になった時に、あそこまで正義を貫けるとは思いませんが（笑）。理想の父親像ですね。実は声を作るのは、キムの方が楽なんですよ」

――そうなんですか？

「テリーはずっとイケイケな声の出し方なんですが、キムは内に秘めた大人の男の強さを出すので。低い抑えたトーンから、戦闘体制に入る時の張る声を出せばいいので、メリハリはきかせやすいですね。意外と、キムが使いやすい、という声を聞くんですけど」

――編集部でもよく聞きます。

「そういうのって、嬉しいですね。餓狼でいえばテリーがメインキャラじゃないですか。でも、その脇を固めているキムが使いやすいといわれると、僕は嬉しいです」

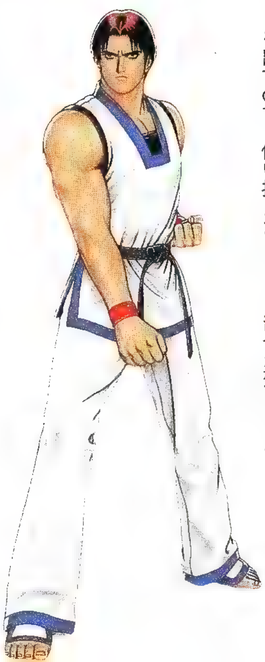
――KOFで、テリーとキムを同じチームにしている人も多いんですよね。

「嬉しいですね（笑）。やっぱり愛着がわいてくるんですよ。KOFだと、テリーとキムは古株じゃないですか。新しいキャラに人気を奪われていってるんじゃないかと…。次々にかっこいいキャラが出てきますからね（笑）。その中で、一番お兄ちゃんっぽいテリーと、お父さんなキム。熱い2人なんですよね」

キメ台詞はやっぱり「OK!」

――役作りで苦労したことはありますか？

「声のキャラクターでも、舞台で演じる時もですが、まず自分と共通する点を見つけるんです。そうすると、自分で想像しにくい部分や相反する部分が残るんですが、それは



キム・カッファン／『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』©SNK　1996



どんな質問にも快く答えてくれた橋本さん。音楽の話になると目がマジに

共通点の多いテリーと、その対極にいて、なおかつ優しさという言葉でひとまとめにできるキムに関しては、キャラクター作りでは苦労しませんでした。2人とも、僕が持っている部分、大切にしてる部分というのを持ち合わせたキャラクターだと思います」

——気に入っている台詞などはありますか？

「『OK！』（笑）。やっぱり決め台詞ですからね。テリーを使っている人は、少しでも多く聞きたいと思うんです。劇団のファンの方にも『OKっていってください』とか、『生OKが聞けて幸せです』とかいわれたり。その一言で幸せにさせられるなんて、すごく影響力のある言葉だなと思いました。それで最近、自分でも口ぐせになったりしてるんですよ。何かを頼まれた時につい『OK！』と返事してしまったりして」

——声優として演じる時、どういうことを意識しますか？

「難しいです。特にゲームは、プレイヤー自身が闘っているように感情移入するじゃないですか。テンションの低い声を出していたら『あのキャラでやっても気合いが入らない』と思われるし、そのキャラも使われなくなってしまう。だからゲームは特に、自分が実際技を出している気持ちで声を出します。録音してる時は、体力的にも疲れますよ」

キャラクターがふくらむドラマの楽しさ

——『DJステーション』でCDドラマにも挑戦なさいましたが…。

「楽しいですね。ああいうのは好きです。ゲームの中だと、感情よりも力の方が先に立つんですよ。それはそれでストレス発散にはなるんですけど（笑）。ドラマでいろんなキャラが絡んでくると、自分の中のキャラがふくらんでくるんです。こういう奴なんだ、っていう。自分の担当以外のキャラもどんどんふくらんでいくんで、ますますやりやすくなりますし。それに何より、役者として楽しいです」

——苦労することは？

「テリーとキムの台詞が続いてたら困りますね（笑）。テリーみたいにイケイケで喋ったあとに、いきなり正義の味方とか…（笑）。でも、そういうのも楽しいんですよ。役者でないと楽しめない、ちょっと高度な部分ですけどね」

——ところで、実際にゲームはしますか？

「最近はじめました。でも不器用なので、自分のやられる声ばかり聞いてます。自分のテリーに『OK！』をいわせてみたいですよ。こういう格闘ゲームをやり出すとすぐ感情的になるんで、画面を蹴り飛ばしたくなります（笑）。やる暇もあまりないんですけど、ゲームが好きな人の気持ちが分かります。だんだん自分が上手くなって、成長してるっていうのが実感できるんですよね。どんどん面白くなっていくし、さらにキャラクターの伏線が分かると感情移入もしやすくなりますしね」

ずっと大事にしているロックという熱い音楽

——CDデビューでの意気込みを聞かせてください。

「やはりメジャーで出すからには、1人でも多く自分の声やメッセージ、大事にしているロックというものを伝えたいですね。共感してくれる人にはどんどん聞いて欲しいし、ライブにもきて欲しい。そこで同じ時間やエネルギー、感動を味わいたいです。最近はコンピュータの音楽が流行ってますが、僕は人間が演奏する、熱い音楽をやっていきたい。将来は日本のロックシンボルの1人でいたいですね」

——デビューライブはどうでしたか？

「楽しかったです。初めてのことでプレッシャーもありましたし、D-LIVEが終わったばかりで準備期間も短くて大変だったんですが、サポートしてくれたスタッフやバックで演奏してくれたメンバー、そして何よりオーディエンスが助けてくれました。友達関係や人の出会いというのがすごく大事だなと思いましたね。意外と、テリーのファンの人がきてくれるんですよ」

——そうなんですか？

「前に大阪で舞台をやった時、芝居を見てない通りがかりの女子高生に『あ、テリーだ』とかいわれて、サインを求められたり（笑）。ファンレターもテリーに関わったものが増えましたし…。劇団だと東京、大阪でしか公演しないんで、決まった地域からの手紙しかこなかったんですが、今は全国からくるようになって。それも嬉しいです」

求められる限りずっと応え続けていきたい

——オフの日はどうされているんですか？

「休日というとバイクに乗って走りまわってる、というイメージがあるようですが、実際は家にいることが多いです。ビデオを見たり、本を読んだりするのが好きなんですよ。特に最近は多忙なので、1人でいる時間の大切さを感じますね。今度、小鳥を飼おうかと思っているんです。雛からちゃんと育てて…。今流行の『たまごっち』とかもですけど、何かを育てていくという過程が楽しいんですよね」

——今後の活動の予定は？

「夏のライブツアーを、東京、大阪、名古屋でやります。前回のでトークが楽しいと期待されているんで、今ネタを探してる最中なんです（笑）。少しでもみんなが楽しんで、気分を盛り上げられるライブにしたいです。あとは今、ミニアルバムのレコーディング中なんですよ。これは全部、自分で詞を書いてます。それと並行してシングルも出して、そのキャンペーンとかでまた忙しくなりますね。それ以降は『劇団☆新感線』の秋公演をまたやります。映像にも興味あるんで、映画も1本やりたいなと思ってます」

——最後に、ファンの方々にメッセージをお願いします。

「決して僕はテングになっていません（笑）。CDを出したりして環境は変わったけれど、これまで応援してくれたファンを裏切るようなことは一切していません。僕がメジャーデビューできたのは応援してくれる人のおかげだし。遠い存在になったんじゃないかと寂しがってる人もいるそうだけど、自分はずっと自分のままでいますんで、それだけは信じていて欲しいです。求められる以上はそれに応えていくし…だから僕は、いくところまでいきますよ。優しく見守っていてください」



今後の活躍も楽しみだね！

ファンレターの宛先

〒112
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「橋本さとし
ファンレター」係



ネオジオフリークができるまで

ネオジオフリークも早いもので、今号で創刊2周年を迎えることになった。これも日頃から応援してくれている読者のみなさんのおかげ。本当にありがとうございます。
さて、編集部には毎月みなさんからさまざまな要望が寄せられているが、その中に"ネオジオフリークができるまで"を紹介して欲しいという意見もかなりある。
そこで今回は、そんなご要望にお応えするかたちで、ネオジオフリークの制作工程をばっちり紹介していくぞ。

これがNFの全制作工程！ 少しヘンだが、これでいいのだ!!

一般の月刊誌や他のゲーム誌との違いは？

NFの制作工程といっても、変な人が集まって本を作っているという以外は、一般的な月刊誌の制作工程と基本的にはあまり変わらない。

だが、ゲーム誌ということで、急に新タイトルの情報が入ってきたりして、直前に台割り（その号の各記事をそれぞれ何ページやるかをまとめたもの）を変更しなければならないことも結構あったりする。

すると、短時間で一気に記事を作成しなければならなくなる。

つまり徹夜の作業が多くなったり、ミスが発生したり、遊ぶ時間がなくなったりと、要するにさまざまな問題が起こってくるのだ。

まぁ、これは他のゲーム誌も同じ。ただゲーム誌としても特別なことは、毎号ポスターがついていること。さらにそこらへんの紙屋さんにない良質の紙を使用しているため、刷り直しなどの問題が発生すると、対応が間に合わなくなるのだ。

それらの理由により、当然のように普段からかなりきついスケジュールで進行しており、そこに前述のような特急の差し替えなどが入ってしまうと、泥沼的な状態で本を作っていかなければならないのである。

3チームに分かれるNFの制作体制

制作工程表の"編集会議"以降を見てもらうと分かるように、NF編集部は基本的に3つのチームに分かれて進行している。

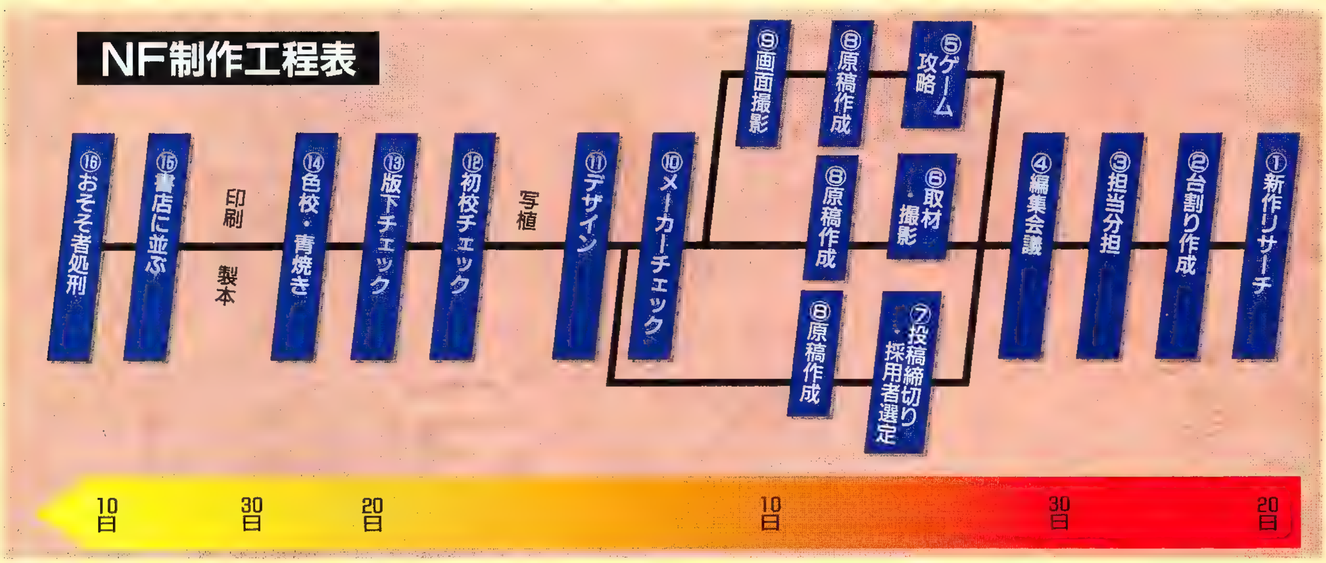
まず一つ目は主に攻略記事を扱うチーム、2つ目は取材や企画記事をメインに扱うチーム、3つ目は投稿やニュース記事をメインに扱うチームだ。

3つのチームが扱うものはそれぞれ内容も異なるし、材料を集める手段や交渉する相手も違ってくるので、各チームの担当者にはそれぞれ違う能力が要求される。

しかし中には、攻略と投稿をかけもちしたり、取材とニュースをかけもちしたりする多忙でスゴ腕の編集者もいたりする。

これらのチームは特に毎号固定のメンバーで進行するわけではなく、1人の編集者が色々作業をこなせるようにするため、数ヵ月単位の適度なローテーションを組むのが普通だ。これなら病人がでても安心♡ …というわけだ。

また3チームは、締切りも違っていて、例えば攻略なら早めの設定、トピックスならばぎりぎりまで待たなければならないので遅めの設定となっているゾ。



これが問題!! 各制作工程の内容

それでは、制作工程表を見ながら、各工程の作業内容をくわしく紹介していこう。

1 新作リサーチ

新作発売予定リストなどを元に、新作関係の情報を各メーカーから集める（メーカーから直接FAXで送られてくることもある）。

この時に、ソフトは借りられるのか、資料はいつ出るのか、写真はもらえるのかなどを合わせて聞く。

しかし、新作情報のほとんどには公開期日が設定されていたりするので、この時に仕入れた情報を誌面に掲載できない場合もある。

交渉のうまさと変わり身の早さが必要。また、これを繰り返していると、いつの間にかものすごく話上手（だまし上手?）になっていたりもする。



新作リサーチ中の大島ゆり子。笑顔を作っても相手には見えず

2 台割り作成

その号の記事を、それぞれが何ページでどこに入るかを表にしたものが"台割り"。編集長が各担当者からの情報を元に作成する。

3 担当分担

②で作成した台割りを元に、担当ページ数や作業量が極力平等になるよう、編集長が分担する。不平、不満は受けつけられるので、事実上まったく公平。

ただ編集者の能力に応じて多少ページ数が異なる場合もある。また作業の進行状況をにらみながら、途中で担当が変わることもある。

4 編集会議

担当が決まったところで、その号の作業の進め方について会議をおこなう。いつ資料が届くか、ロムはいつまで借りられるのか、いつまでに原稿を仕上げればいいのかなどを決める。

しかし、ここで話したことがそのまま現実になる確率は低い。つまりたいてい遅れる。

5 ゲーム攻略

攻略スタッフの腕の見せどころ。編集部内にあるゲーム機をフル稼働させ、ただひたすらゲームを攻略する。

対CPU戦の時は1人で作業する場合がほとんどだが、対人戦や連続技を調べている時は攻略スタッフ同士で協力し合うことも。さらに、その中で新しい連続技が発見されることもあるのだ。

ただし、ここでいくら素晴らしい事実を発見しても、のちのメーカーチェックでカットされることも非常に多い。



攻略するモリスケ（左）と、JK（右）

6 取材・撮影

ゲームショウなどのイベントや新作発表、さらにインタビューまで、カメラとメモを抱えて東へ西へ、お呼びとあらば（呼ばれなくても）即参上…というのが取材。

イベントなどはいいが、独自の取材の場合は、先に取材内容のチェックを受けたり、日時や場所の設定をしたりと、けっこう手間がかかってしまうのだ。しかも当日立ち会う人数が多いと、なかなか決まらないこともある。

日時や場所が決まってしまえば、取材は半分以上終わったといっても過言ではない。



取材中の片山恵子（相手はSNK中村氏）

疲れたら"寝り"モード

徹夜の作業の時は、たいてい朝5時～9時頃寝るのだが、やっと寝たのも束の間、早い人は10時に出社するので足音その他で浅い眠りになってしまう。

その他通販用の荷物や書留が朝早くから届いたりして、なかなか寝てもいられないのが現実。

また読者の方からの電話で起こされることも多いが、中には朝5時や6時頃にかかってくることもあり、これはちょっとカンベンして欲しいです。はい。

写真のように、床にじかに寝るのが基本。中にはイスを並べる人もいるが、冬は"床じか"がいい。


独自のアイデアで光をシャットアウトする平田政憲

NF2周年の歩み

'95 Vol.1



餓狼3完全攻略1／大張正己インタビュー／餓狼3、WHP設定原画集&開発インタビュー他

'95 Vol.2



風雲黙示録／餓狼3完全攻略2／WHP／ネオジオCDカタログ／千葉麗子連載開始／声優名鑑Vol.1他

'95 Vol.3



KOF'95チーム別キャラ別データ公開／超人学園ゴウカイザー／生駒治美インタビュー他

'95 Vol.4



KOF'95全キャラ必殺技解説／天外魔境真伝対CPU戦攻略／WHP対CPU戦攻略／野中政宏インタビュー他

'95 Vol.5



KOF'95対人&対CPU戦徹底攻略／KOF'95開発インタビュー／橋本さとしインタビュー他

'95 Vol.6



ソニックウィングス3／武士道烈伝速報／KOF'95全キャラ連続技&設定原画集／長崎萌インタビュー他

'95 Vol.7



斬紅郎無双剣全キャラ特性&必殺技解析／KOF'95エディットコミックキャンペーン結果発表他

'96 Vol.8



RB餓狼システム&キャラ紹介／斬紅郎無双剣対人戦徹底攻略／安井邦彦インタビュー他

'96 2月号



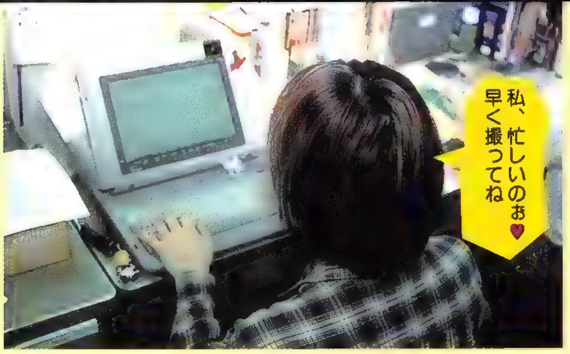
RB餓狼全キャラ必殺技解説／斬紅郎無双剣対CPU戦攻略／神凰拳／桜井智インタビュー他

7 投稿締切り、採用者選定

毎月ものすごい数が送られてくる、パオパオカフェなどの読者投稿。コーナーごとに分けられたハガキや手紙のすべてに担当者が目を通し、その中から数名の採用者を選ぶ。
楽なようだが、何しろ数が多いので、読むだけでも実は大変な作業なのだ。全部載せてあげることもできないし…。
余談だが、し〜んとした中でヒット作を見つけてしまった時は、けっこう大変（実は遠慮なく笑うけど）。

8 原稿作成

これまでに集めた資料を元に、ワープロで原稿を作成する。よって、ワープロができない人は非常に困る。
また資料が集まったことに満足して、なかなか原稿作成に取りかからない人も困る。



原稿作成中の林由貴恵。手元には紅丸が…

9 画面撮影

ゲーム画面の撮影のこと。一眼レフを使用する場合は、攻略スタッフと編集スタッフがせまい暗室にこもって、撮影する。手間はかかるわ、空気は悪いわ、暑くなるわであまりいい環境とはいえないが、画質はけっこういい感じ。
また、ビデオプリンターという文明の利器を使用することも。こちらの方が作業的には楽なのだが、コストがかかり画質が多少劣ってしまう。おまけに、連続技の写真を撮るのが"至難の技"となるのだ。もっといい機材が欲しい。



画撮中の平田政憲。この作業は特に、にやけてなくても可

10 メーカーチェック

読者投稿以外のものは、ここで各メーカー（声優さん絡みの場合は事務所）に、内容をチェックしてもらう。
ここで表現的にマズいものや、まだ公開してはいけないものなどが直される。
中には全部書き直し…ということもある。いけない言葉は"バグ""10割""永久""無限段""即死""クソゲー"などなど。当たり前か…。

11 デザイン

原稿と写真が上がったら、次はデザイナーの腕の見せどころ。
文字や写真がちゃんと収まるように、まずそれぞれの大きさや位置をレイアウト用紙に書き込んでいく。そのあとでカラーは、1ヵ所ずつ色を決めていくのだ。
いくら面白い記事でも、デザインがよくないとつまらなく見えてしまう。実はとっても重要な作業なのだ。
デザインが上がると、写植屋さんに写植を頼める。ここまでの作業が遅れると、写植屋さんに怒られ、「ネオジオメモになっちゃうよぉ〜」と脅されることも…。



デザインするデスク・田原節子だが、ちょっと様子が…

12 初校チェック

写植済みのものが正しい字になっているか、位置はおかしくないかをチェックする。
ここで気合いを入れてしっかりチェックしておかないと、あとで時間切れで直せない…ということにもなってしまう。



初校中の（?）新井正信。彼は何をやっても、こうだ

NF2周年の歩み

'96 3月号



RB餓狼対CPU戦攻略／ニンジャマスターズ／ネオジオワールド特集／コング桑田インタビュー他

'96 4月号



龍虎外伝全キャラ紹介／RB餓狼設定原画集&開発インタビュー／曽木亜古弥インタビュー他

'96 5月号



龍虎外伝対人戦攻略／新紅郎無双剣設定原画集&開発インタビュー／弓雅枝インタビュー他

'96 6月号



龍虎外伝対CPU戦攻略／ネオジオヒストリー／森気楼インタビュー／小市慢太郎インタビュー他

'96 7月号



ニンジャマスターズ／裏技大特集／神風拳／KONNYインタビュー／臼井雅基インタビュー他

'96 8月号



緊急速報KOF'96／CT：ギースハワード／ニンジャマスターズ／モンスター前塚インタビュー他

'96 9月号



KOF'96全キャラ超必・必殺・通常技解説／CT：不知火舞／さとう珠緒インタビュー他

'96 10月号



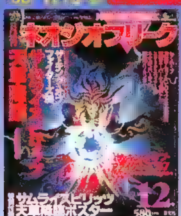
KOF'96全キャラ対人戦攻略／野中政宏&安井邦彦対談／CT：ナコルル／松本恵インタビュー他

'96 11月号



KOF'96対CPU戦攻略／風雲STB／天草降臨速報／CT：草薙京／辻裕子インタビュー他

'96 12月号



天草降臨必殺技解析／KOF'96連続技／CT：キング／島よしのり&斉藤亜紀子インタビュー他

※CTはキャラクターテキストの略です。

1995年
- 3月●NEO・GEOCD ライブツアーIII、全国7ヵ所で開催
- 5月●ネオジオフリーク発刊
- ●「餓狼伝説3〜最強王座争奪戦」（サイトロン&アート主催）のゲーム雑誌編集部部門でネオジオフリーク優勝
- ●「SNKネオジオカップ・プロボウリングトーナメント'95」大阪にて開催
- 6月●'95東京おもちゃショー開催
- 7月●「KOF'95」エディットコミックキャンペーン&ボスキャラキャンペーン実施
- ●「'95"コカコーラ"鈴鹿8時間耐久ロードレース」に「TEAM SHINSUKE SNK」が出場
- 9月●SNK、セガとクロスライセンス契約締結
- ●タカラ、ネオジオ参入
- ●第33回AMショー開催
- ●「KOF'95出版社対抗ゲーム大会」（SNK主催）で、ネオジオフリーク準優勝
- ●「KOF'95最強王座争奪戦」（サイトロン&アート主催）で、ネオジオフリーク優勝
- 10月●ネオジオランド3号店にQ-ZAR設置
- 12月●ネオジオワールド、茨城・土浦にオープン
- ●ネオジオCDZ発売

1996年
- 1月●ネオジオフリーク、月刊誌に昇格
- ●SNK、プレイステーションへの参入発表
- ●ワンダーフェスティバル開催
- ●SNK、インターネットにホームページ開設
- 2月●AOU'96アミューズメント・エキスポ開催
- 6月●'96東京おもちゃショー開催
- ●マジカルドロップ2ゲーム大会開催
- 7月●「KOF'96出版社対抗ゲーム大会」（SNK主催）で、ネオジオフリーク優勝
- 8月●「NFチャンピオンシップ〜KOF'96」（ネオジオフリーク編集部主催）開催
- ●東京ゲームショウ'96開催
- 9月●第34回AMショー開催
- 11月●KOF'97出場キャラクター読者投票キャンペーン開始
- ●NEOプリント発売
- 12月●「SNKサポーターズクラブ」発足
- ●ネオジオボウル金沢八景、横浜にオープン
- ●バンド・オブ・ファイターズ、デビュー

1997年
- 2月●アミューズメント・エキスポ1997開催
- 3月●SNKライブツアー、全国5ヵ所で開催
- 4月●東京ゲームショウ'97開催

13 版下チェック

初校で指示したものが直っているかどうかチェックする。直っていないものはそこだけバラで写植文字を頼んで、あとで担当者が自分で貼る。写植屋さんは終電がなくなりそうになると、直ってなくてもそのまま版下を持ってきてくれるので、嬉しい…わけないか。くそ。

14 色校・青焼き

色などがすべて入った状態でおこなう最終チェック。色が合っているか、写真に間違いがないか、また再度誤植がないかなど、すべてを一通りチェックする。

色違いは校正紙に色の指定を書き込み、誤植などは速攻でもう一度バラで写植文字を頼んで、自分で貼り込む。

その後印刷所で、赤字にしたがってフィルムを修正し、印刷→製本→配本という手順を経て本屋さんに並ぶ。

ただ、この色校・青焼きで漏れてしまった修正については、そのまま本になってしまう…。ひぃー。



色校中の平田。彼は字がきたないので、印刷の人が読めない

15 書店に並ぶ


書店に並ぶNF。編集者もほっと一息…

これでようやくNFのできあがり！ 書店に並んでいるのを見ると、やっぱり何だか嬉しくなってしまう♡

16 おそそ者処刑

本ができた喜びも束の間、誤植などの見落としが発見されてしまうと、"おそそリスト"なるものに記入しなければならないのだ。

おそそが多いほどおマヌケとされ、ついには処刑されることに…。

まあ、これで一通りの作業が終了。めでたし、めでたし。

そしてまた、次の号の作業がはじまるのだ…。

おそそ者は処刑…♡

おそそリストに記入した者は、程度によって処刑されるということはすでにいった通り。編集後記でのパクロ刑やさらし者刑、メシ抜きの刑など、内容によって刑罰は多彩。

おそそリスト自体は、自己申告制だが、申告漏れで他人に発見された場合、もっとひどい処罰が待っているゾ。だから本ができると、みんな一生懸命間違いを探す（もう遅いが…）。その情熱は初校や色校の時に出して欲しかった。

おそその度合いは、電話番号間違いがもっとも重罪で、次に顔写真の間違いや、読者に判別不能の記述及び写真と続く。これは他の一般的な編集部と同じだ。


笑ってるが今から処刑される森さくら。両手は縛られている…？

NF2周年の歩み

'97 1月号

天草降臨対人戦攻略／KOF96設定原画集／CT 八神庵／コング桑田&及川直紀インタビュー他

'97 2月号

天草降臨対CPU戦攻略／わくわく7対CPU戦攻略／CT 牙神幻十郎／BOF収録インタビュー他

'97 3月号

RBSP技解析／KOF徹底大研究／CT ユリ・サカザキ／生駒治美&曽木亜古弥インタビュー他

'97 4月号

RBSP対人戦攻略／CT ビリー・カーン／近藤サト&八木亜希子&西山喜久恵インタビュー他

'97 5月号

RBSP対CPU戦攻略／武士道烈伝CM撮影密着取材／マジドロII／CT テリー・ボガード他

龍虎の拳外伝 完全攻略マニュアル

システム解析／全キャラ技データ／対CPU戦／対戦ダイヤグラム／全キャラメッセージ集他

ニンジャマスターズ 完全攻略マニュアル

システム解説／キャラ解析&攻略／キャラデータ集／お得情報／メッセージ&ボイス集他

KOF'96 キャラクターブック

ゲームストーリー&相関図／チーム紹介／キャラ別紹介／システム／KOFシリーズ技変遷他

KOF'96 完全攻略マニュアル

システム解説／キャラ別基本データ／キャラ別対人戦・対CPU戦攻略／メッセージ&ボイス集他

KOF'96〜アンソロジー

5本の話からなるオムニバス形式の小説集。京と庵の宿命、オロチの血…。KOFの実態に迫った1冊。



徹底大研究!! サムライスピリッツシリーズ

毎年確実に最新作が登場しているネオジオ4大格闘シリーズの1つ、サムライスピリッツシリーズ。現在4作品まで発売されているが、6月27日には待望のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が発売され、また現在同シリーズの64ビット版も開発中だ。
そこでというわけではないが、徹底大研究の第2弾として"サムライスピリッツシリーズ"をお送りしよう。
このシリーズの魅力をNF編集部独自の観点から探ってみたぞ!!

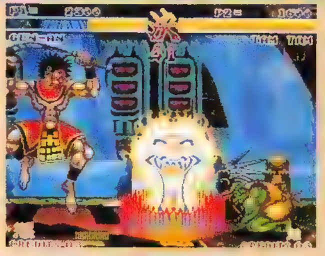
解析／ジェイケイ、修羅騎士、鷹、モリスケ

剣豪たちの秘密をNF編集部が独自に解析!!

サムライスピリッツ

剣術アクションの元祖 一撃必殺の快感がウリ!?

剣を使って闘うという今までになかった概念が大ウケした剣術アクションの第1弾。実は必殺技よりも強斬りの方が威力があったという恐るべき（笑）ゲームだった。
このシリーズは個性的なキャラが多く、幻庵、タムタム、アースクェイクといった色物キャラが多数登場する反面、覇王丸、ナコルル、右京、ガルフォードといった超人気キャラを生み出した記念すべきタイトルなのだ。ウンウン。

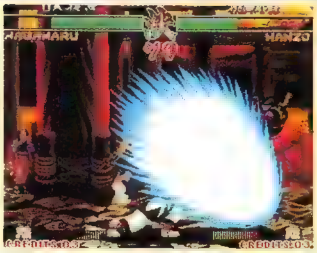


侍らしくない人たちも登場。本当に人間!?

真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変～

新キャラが4人増え システムもさらに充実!!

最強の色物キャラ、タムタムが抜けてしまったが、牙神幻十郎、チャムチャム、ナインハルト・ズィーガー、和狆の4人が加わったことで、さらにパワーアップ!!
システム的にも武器破壊必殺技、秘奥義、前・後転など、特殊なものが加わり、ゲーム自体の難易度も急激にレベルアップした。
しかし、シリーズの人気はこの作品からヒートアップ！今も語り草になるゲームだ。



武器破壊必殺技がキャラごとについた。ド派手だ

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

キャラ大幅入れ替えで 新しいサムスピが誕生!!

大幅キャラ入れ替えで、前作とはかなり装いが変わった。閑丸、リムルル、破沙羅、骸羅などの新キャラが登場し十兵衛、シャルロット、幻庵などの旧キャラ7人が減ったのだ。
システム的にも修羅、羅刹といった2種類の剣質に加えて、3段階のプレイヤーレベルが選べるようになったなど格段に進歩した。
しかし、MVS&家庭用とCD版の違いが激しいなど、賛否両論の意見が…。



修羅と羅刹の2種類の剣質が選べるようになった

サムライスピリッツ 天草降臨

怒り爆発、14連斬など 新バトルシステムを追加!!

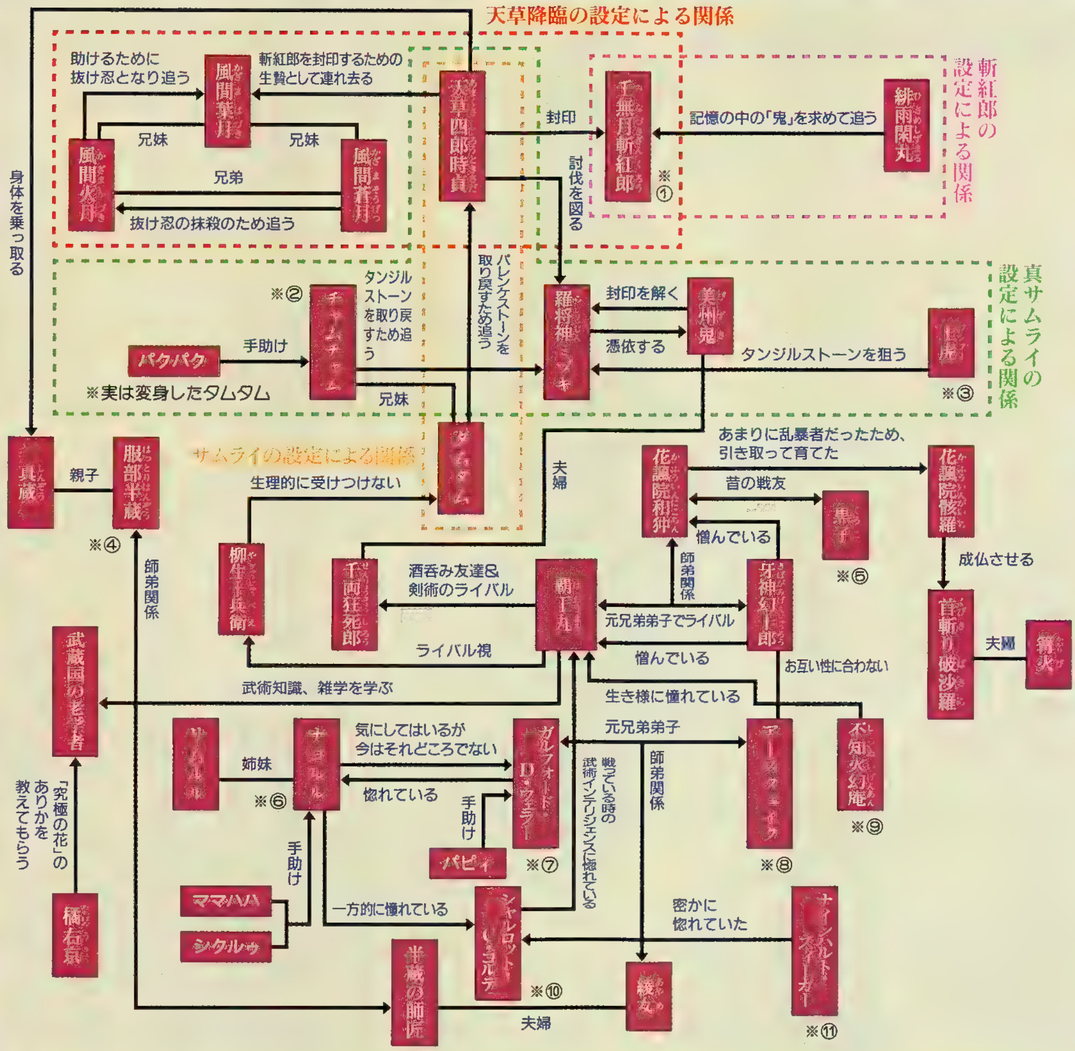
前作をいい意味で継承した最新作がコレ！前作にいたキャラはそのままに、新たにシャルロット、十兵衛、タムタム、蒼月、火月の5人が登場した。
システム面でも怒り爆発、一閃、連ね斬り、14連斬、断末奥義などが加わり、大幅にパワーアップ!! さらにサムライなら一度は経験しそうな（?）自決技まであるという豪華ぶり。半年たった今でも対戦人気の高いソフトだ。



大幅なシステム変更。14連斬、一閃などが加わった

サムライスピリッツシリーズキャラクター相関図

格闘版サムライスピリッツ全4作の登場キャラの関係をまとめたぞ。これで一気にサムライ通になっちゃおう!



その他の相関キャラ

※① 美鈴(妻)故、覚之進(長男)故、詩織(長女)	※⑥ サノウク(祖父)、モナシリ(祖母)	※⑨ あざみ(妻)、ざくろ(長女)、むくろ(長男)、へどら(次男)
※② サムサム(父)、ケンタ(母)	※⑦ マリア(母)、ルージェ(姉)、シェーラ(姉)、セレナ(妹)	※⑩ セルジュ(父)、ジョセフィーヌ(母)、カルダン(弟)、ピエール(伝書鳩)
※③ 王竜(兄)、眠眠(妻)、大虎(息子)	※⑧ トン吉、チン平、カン太、コンハ、キン三(5人の子分)	※⑪ ビクトリア(妻)
※④ 楓(妻)、勘蔵(次男)		
※⑤ 二郎、三郎、四郎、五郎(5つ子)		

プレイヤーキャラプロフィール

①流派／②武器銘／③生年月日／④出生地／⑤身長／⑥体重

●覇王丸
①我流／②名刀・河豚毒／③1763年(宝暦13年)9月5日／④武蔵国／⑤5尺8寸／⑥18貫目

●ナコルル
①シカンナカムイ流刀舞術／②宝刀・チチウシ／③1771年(明和8年)10月11日／④アイヌモシリ・カムイコタン／⑤5尺1寸／⑥語らず

●リムルル
①シカンナカムイ流刀舞術／②ハハクル／③1774年(明和11年)7月6日／④アイヌモシリ・カムイコタン／⑤5尺／⑥語らず

●服部半蔵
①伊賀流／②無名・忍者刀／③情報なし／④出羽山中／⑤5尺9寸(推定)／⑥16貫目(推定)

●ガルフォード
①甲賀+ガルフォード流忍術／②ジャスティスブレード／③1768年12月22日／④アメリカ・サンフランシスコ／⑤71インチ／⑥143ポンド

●千両狂死郎
①舞闘流歌舞伎／②世話女房／③1758年(宝暦8年)12月14日／④江戸／⑤5尺4寸／⑥16貫目

●橘右京
①神夢想一刀流／②自作・無名／③1764年(明和元年)9月20日／④近江・甲賀郡・馬杉村／⑤5尺8寸／⑥11貫目

●牙神幻十郎
①古陰一刀流／②銘刀・梅鶯毒／③1760年(宝暦10年)6月9日／④山城／⑤6尺／⑥22貫目

●首斬り破沙羅
①本能のままに剣を振るっている／②罪人殺／③1765年1月18日(命日は1788年4月1日)／④丹波／⑤5尺9寸／⑥13貫目

●緋雨閑丸
①緋刀流／②霧雨 大祓禍神閑丸／③不明／④不明／⑤4尺9寸／⑥11貫目

●花諷院骸羅
①流派などない／②南無阿弥陀仏／③1770年(明和6年)11月1日／④飛騨／⑤7尺4寸／⑥36貫目

●柳生十兵衛
①柳生新陰流・改／②大和守・虎鉄、助広／③1749年(寛延2年)3月6日／④日本・土佐／⑤6尺1寸／⑥19貫目

●タムタム
①ンムヤワ流／②ヘンゲハンゲザンゲ／③1769年4月1日／④グリーンヘル／⑤285cm／⑥55kg

●シャルロット
①なし／②ラロッシュ／③1761年2月4日／④フランス／⑤72インチ／⑥105ポンド

●風間火月
①風間流忍術+我流／②朱雀／③1770年(明和6年)7月21日／④肥前／⑤5尺8寸／⑥18貫目

●風間蒼月
①風間流忍術／②青龍／③1768年(明和4年)2月29日／④肥前／⑤5尺7寸／⑥17貫目

●チャムチャム(真)
①ンムヤワ流／②ヨックモックク／③1775年5月30日／④グリーンヘル／⑤155cm／⑥43kg

●花諷院和狆(真)
①戸隠流陰陽術／②無名／③1721年(享保6年)1月9日／④飛騨／⑤4尺5寸／⑥11貫目

●ナインハルト・ズィーガー(真)
①紅獅子流傭兵術／②ズァリガーニ／③1761年8月19日／④プロシア王国／⑤210cm／⑥125kg

●王虎(真)
①少林寺流抜刀術／②撲肉大石柱／③清89年1月2日／④中国(ある王朝の末裔)／⑤6尺6寸／⑥30貫目

●不知火幻庵(真)
①魔道な流／②あざみ／③1762年3月25日／④鬼哭島／⑤5尺／⑥18貫目

●アースクェイク(真)
①我流忍術／②FUJIYAMA／③1759年7月25日／④アメリカ・テキサス／⑤112インチ／⑥1380ポンド

●天草四郎時貞
①不明／②ガダマーの宝珠／③?／④?／⑤6尺／⑥?

●壬無月斬紅郎
①無限一刀流／②紅鋼怨獄丸／③1743年(延享元年)9月6日／④京都／⑤8尺4寸／⑥40貫目

※キャラ名のあとに(真)とあるキャラのプロフィールは「真サムライスピリッツ」のものです。その他は「サムライスピリッツ天草降臨」のものです。

サムライシリーズ登場キャラ一覧

	キャラ名	サムライスピリッツ	真サムライスピリッツ	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	サムライスピリッツ 天草降臨
	覇王丸	○	○	○	○
	ナコルル	○	○	○	○
	服部半蔵	○	○	○	○
	ガルフォード	○	○	○	○
	王虎	○	○	×	×
	タムタム	○	×	×	○
	シャルロット	○	○	×	○
	橘右京	○	○	○	○
	千両狂死郎	○	○	○	○
	不知火幻庵	○	○	×	×
	アースクェイク	○	○	×	×
	柳生十兵衛	○	○	×	○
	チャムチャム	×	○	×	×
	花諷院和狆	×	○	×	×
	牙神幻十郎	×	○	○	○
	ナインハルト・ズィーガー	×	○	×	×
	花諷院骸羅	×	×	○	○
	首斬り破沙羅	×	×	○	○
	緋雨閑丸	×	×	○	○
	リムルル	×	×	○	○
	風間火月	×	×	×	○
	風間蒼月	×	×	×	○
	天草四郎時貞	○	×	○	○
	壬無月斬紅郎	×	×	○	○
	羅将神ミヅキ	×	×	×	×
	黒子	×	○	×	×

アースクェイク 幻庵 ズィーガーの

俺たち武士道烈伝復活(予定)組!!

※武士道烈伝で復活予定のハ●キャラ３人をピックアップ。他に味方のキャラとしてチャムチャム、王虎、和狆、敵キャラとしてミヅキが復活予定です。



アースクェイク

使用人口も少なく(?)、斬紅郎無双剣で消えてしまった時も、批判的な意見が少なかった幸薄いキャラクター。

しかし性能的には、投げられない、攻撃力が高い、屁が武器…など多くの利点を持っていた。そこが評価されてか、武士道烈伝ではガルフォードのライバルとして復活した。



ガルフォードとのからみアリ。活躍のほどは?



ナインハルト・ズィーガー

格闘のシリーズでは真サムスピー作品にのみ登場しただけの最も薄幸なキャラクター。

重いキャラ設定の割には、「斬紅郎」でかる～く消えてしまった。本誌の最新キャラ人気投票では124位。ちなみに幻庵は113位、アースクェイクは175位である。

武士道烈伝では主人公とともにミヅキと戦うことになる。



嫁さんを探しに主人公たちと出発! ミヅキを倒せるか!?



不知火 幻庵

初代サムスピでは1、2を争う強力キャラ。鉄製の爪でチクチクやられるとプレイヤーの怒ゲージはＭＡＸ状態に。

生物とは思えない醜悪な姿にも関わらず、嫁さん(あざみ)をもらっている。

サムライスピリッツの時点で26才。不知火麻衣に龍炎舞で焼き殺される。

武士道烈伝ではひょんなところに登場するぞ。



いつになっても「ケケケ」。やっぱり敵なのか?

声優一覧

比較的、声優さんの変更が少ない"サムライスピリッツシリーズ"。当然、シリーズを通して同じ人が演じていることが非常に多い。

というわけで、ここでは連続で出演しているキャラの声優の方々を紹介しよう。

まず最初に気づくのが、覇王丸を演じている臼井雅基さん、ナコルルを演じている生駒治美さん、そして橘右京を演じている矢野栄路さんのお三方。

いずれのキャラも全シリーズに出演しているので、固定ファンの多さを充分感じさせてくれる。

この他、一人で何人かのキャラをかけもちで演じている人が非常に多い。コング桑田さんやモンスター前塚さん、生駒治美さんなどがそうなんだけど、その中でも生駒さんは『真サムライ』の時、ナコルル、シャルロット、羅将神ミヅキの3人をかけもちで演じ、最後に音取りした羅将神ミヅキでは、ほぼ絶叫状態だったという有名なエピソードを残しているほど大変だったらしい。

そんな大変な苦労をしながらキャラに命を吹き込んでくれている声優さんたち。こういう苦労をしているんだな!?と考えながらゲームを楽しむのもなかなか感慨深くていいかも。

声優一覧表

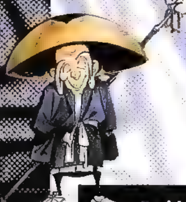
覇王丸	●臼井雅基（全シリーズ）
ナコルル	●生駒治美（全シリーズ）
服部半蔵	●臼井雅基（サムスピ）、新居利光（真サム、斬サム、天サム）
ガルフォード	●稲毛一弘（サムスピ、真サム、斬サム）、小市慢太郎（天サム）
王虎	●坂井貴行（サムスピ）、西村寿一（真サム）
橘右京	●矢野栄路（全シリーズ）
千両狂死郎	●稲毛一弘（サムスピ、真サム）、モンスター前塚（斬サム、天サム）
不知火幻庵	●矢野栄路（サムスピ、真サム）
アースクェイク	●臼井雅基（サムスピ、真サム）
柳生十兵衛	●坂井貴行（サムスピ）、小林清志（真サム、天サム）
タムタム	●稲毛一弘（サムスピ）、西村寿一（天サム）
シャルロット	●生駒治美（サムスピ、真サム、天サム）
天草四郎時貞	●矢野栄路（サムスピ、斬サム、天サム）
花諷院和狆	●モンスター前塚（真サム）
ナインハルト・ズィーガー	●コング桑田（真サム）
牙神幻十郎	●コング桑田（真サム、斬サム、天サム）
チャムチャム	●千葉麗子（真サム）
羅将神ミヅキ	●生駒治美（真サム）
黒子	●西村寿一（真サム）、矢野栄路（真サム）、臼井雅基（斬サム）
緋雨閑丸	●金田美穂（斬サム、天サム）
リムルル	●桜井智（斬サム）、松本恵（天サム）
首斬り破沙羅	●野中政宏（斬サム、天サム）
花諷院骸羅	●水津光司（斬サム）、渡辺健（天サム）
壬無月斬紅郎	●有田洋之（斬サム）、伊藤えん魔（天サム）
風間火月	●山西あつし（天サム）
風間蒼月	●及川直紀（天サム）

サムライ中毒度チェック

各ゲームの研究に入る前に、君たちがどれくらい『サムスピ』シリーズにハマっているのかをチェックしよう!!

チェック方法はいたって簡単。隣の表に掲載されている質問を見て、自分に当てはまるかな? と思った質問を数えていき、その合計数を下の診断結果で確認すればいいだけ。

今回はサムライシリーズの御意見番、花諷院和狆さんに診断結果を見てもらいましょう。どうぞ!!



●一刀両断!! という言葉が非常に大好きだ。

●昔から侍とか忍者とかが登場する映画は、かかさず見るようにしている。

●『天サム』で剣質を選ぶ時の音声"剣豪"が耳から離れなくなったことがある。

●『真サム』の羅将神ミヅキが最後に叫ぶセリフ（梵字）を解読したことがある。

●サムスピシリーズをやるために、ネオジオを買ってしまった。

●各キャラの担当声優を何も見ないでいうことができる。

●常にサムスピシリーズのグッズを集めている。

●三鷹市の水道局で作られたナコルルポスターをちゃっかりゲットしている（しかも折り目なし）。

●最近、刀を見ると人を斬りたくて手が震えてくる。

●毎年秋がくると、あぁ一そろそろサムスピの季節だなぁー、と思ってしまう。

●4作品を時代順に並びかえていうことができる。

●実は『サムライスピリッツ64（仮称）』は、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』よりも発売が早いのでは? と思ったことがある。

●リンゴを見ると、右京を思い出す。

●『斬サム』で剣質を選ぶ時の効果音（カッカカン!!）が耳から離れなくなったことがある。

●自分の使用キャラの必殺技コマンドなどを、すべて覚えている。

●江戸時代の本を読んだ時に、覇王丸や柳生十兵衛とかの名前を探してしまったことがある。

●『真サム』のエンディングを見る前から、パクパクはタムタムだと確信していた。

●タムタムとか不知火幻庵を見ながら、真顔でこいつは立派なサムライだといえる。

●『真サム』のナコルルのエンディングを見た時、泣いたことがある。

●サムライスピリッツシリーズの全裏技（ボス使用コマンドとか）を網羅している。

●真冬にタムタムのコスプレをして、風邪を引いたことがある。

●自分（私）は3分の2以上のキャラを使いこなすことができる。

●『斬サム』で覇王丸・羅刹が乱入してきたら、死を覚悟してしまう。

●サムライシリーズの全作品の家庭用ソフト（ロム、CDのどちらか）を持っている。

●他の格闘シリーズよりも、私はサムライシリーズが1番好きだと公言できる。

サムライ中毒度チェック診断結果

0 中毒度0%
おぬしはいったい何のために"さむすぴ"を"ぷれい"しておるのじゃ!! さっさっと他のしりーずにいくがいい。邪魔じゃ!!

1〜5 中毒度25%
全然だめじゃ! これからわしが"びしびし"鍛え直してやろう。それ今から修行開始じゃ! 表に出るがいい。

6〜12 中毒度50%
まだまだ甘いのぉー。これからさらに精進するがよかろう。

13〜19 中毒度75%
少しは見れるようになったようじゃのぉ。しかし、これからが正念場じゃ!

20〜24 中毒度90%
うむっ、ちゃんと修行を積んだようじゃ。それだけに惜しい。あともう少しじゃ。

25 中毒度100%
すべてを極めるとはおぬし半端じゃないのぉ。もはやわしが口を出す必要もなかろぉ。大した奴じゃ!!



SAMURAI SPIRITS™

SNK／118M

カセット版：1993年８月11日発売　28,000円

CD版：1994年９月９日発売　7,800円

ストーリー

時は1788年、世界に異変が起きつつあった。原因不明の病気、局地的な天変地異、改変によって人々の心までも不安と絶望が支配し始めた。親しかった者や国々が争い、多くの命が奪われる結果となった。

これらの災いは、日本に突如として現れた邪教によるものであった。かつて徳川幕府軍によって、この世を追われた男、天草四郎時貞が魔界の王、アンブロジァの力を借りて復活し、世を混沌に陥れる計画であった。

怨念による騒乱は日本国内のみならず、海を隔てた他の国々までも及び、世界は暗黒の時代へと向かった。

そんな時代の流れの中、各々の理由で戦う12人の剣士たちがいた。自身の剣技を磨く者、一攫千金を夢見る者、名厄災を抑えようとする者を挙げようとする者、それぞれ理由は違えども、その結果は奇しくも災渦の中心である邪教の本拠地、島原へと向かって旅立つこととなった。

旅の途中で出会い、そして闘った色々な国の剣士たち。

旅の先々で見聞きした数々の災い、異変、天変地異は、直接関係なかった無頼の剣士さえも、その争いの渦に巻き込まれずにいられなかった。

そして多くの闘い、試練を経て、たどり着いたは島原。

そこで剣士を待っていたのは、この災いの元凶である天草四郎時貞であった。

アンブロジァの力を借りて魔界より復活した天草は、いち早く自分を害する力を持つ、この剣士の存在を感じとっていたのだ。

闘いは天草四郎時貞の口上後、自然と始まった。アンブロジァから得た力と、ガダマーの宝珠で攻めたてる天草。己が力、技のすべてを使って闘う剣士。闘いはいつ果てるともなく続いたが、剣士の渾身の一撃が天草四郎時貞を貫いた。序々に滅びゆく天草。

そして辺りに静けさが戻った。

天草四郎時貞が滅んだことにより、世界から災いが消え去り、平和が戻った。これからしばらくの間は平和な生活が送れるだろう。そうしばらくの間は…。



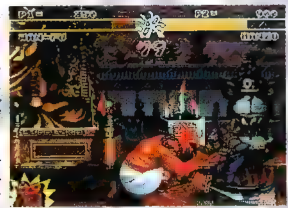
服部半蔵の息子、真蔵の体を乗っ取って復活した、悪の権化。妖術を使ってくる

天草四郎時貞

システム

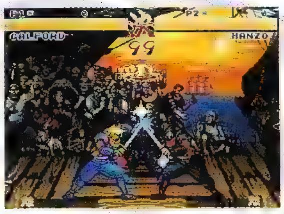
剣術格闘の第１弾である初代サムライスピリッツ。かなり昔に作られたゲームであるが、２Ｄ格闘でよく使われるテクニックであるキャンセルもしっかり組み込まれている。

画面左右下にあるのが怒りゲージで、これはダメージを受けるごとに増えていき、最大までたまると怒りが頂点に達し、攻撃力が大幅にアップする。この状態で強斬りを当てれば猛烈なダメージを与えることが可能だ。



恐怖の怒り強斬り。これ一発で形勢逆転も十分可能だ

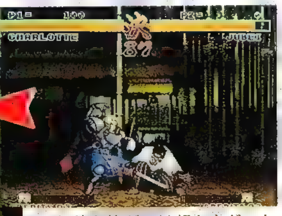
また、試合中に画面奥の黒子が肉や爆弾を投げるサムスピ独特のシステムもある。肉を取れば体力が回復し、爆弾は一定時間で爆発し、当たるとダメージを受けてダウンしてしまう。さらに試合開始直後、いきなり鍔競り合いがはじまるのもサムスピだけ。ここで刀をはじかれ、取れずに倒されてしまうことも…。



試合開始直後、いきなり鍔競りあいになるのは初代のみ

最後にこのゲームの投げがちょっと特殊なので、説明しておこう。一般的な格ゲーならダウンして起き上がった直後に相手が投げ間合いにいれば投げを決めることができたが、この初代サムライでは投げが決まらないのだ。

というわけで、起き上がった直後に投げを狙うのは控えるべし。これ以外でも、必殺技のモーション中の相手にも投げが決まらないようになっている。アンヌムツベなどの突進技はガードしても投げが入らないってコトだぞ。



一般的な格ゲーは起き上がった直後に投げが入ったが…

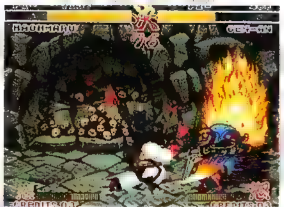


初代サムライでは不可。重ねられた技を食らってしまう

タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ…覇王丸。アースクェイク。王虎

覇王丸は出が早くてリーチもあり、破壊力も申し分ない立ち強斬りを常に狙い、対戦相手をビビらせつつ闘おう。ジャンプ強斬りが入れば立ち強斬りがつながるので、一発を狙いながらジワジワ闘うだけでも結構強いぞ。



長いクセに出も早い覇王丸の強斬り。ぶったぎりじゃい

アースクエイクは相手に投げられない特性を持っているので、ジャンプ強蹴りの尻をガードさせてからの無理やり投げがかなり強力。立ちとしゃがみの強斬りも特筆モノだ。

王虎は気孔爆転法を使った戦法が強力だが、リスクが大きいので防がれると反撃必至。立ち強斬りもリーチはあるが、やはりガードされると痛い。

●スピードキャラ…ナコルル

ナコルルは相手の攻撃を回避しながら当てることができるアンヌムツベに頼ろう。鷹から出せるヤトロポックはスキが小さいので、目の前で着地してからの投げが決まりやすい。ヤトロポックが普通に決まった時は、着地でアンヌムツベを出せばつながるぞ。

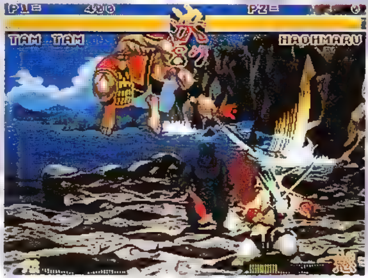


高性能な突進技。低い姿勢なので飛び道具も抜けられるゾ

●テクニックキャラ…橘 右京。服部半蔵。ガルフォード。タムタム

右京は空中で出せるツバメ返しを跳んだ瞬間に出すことで、しゃがみガードをつぶす中段技として使えるので、下段攻撃のしゃがみ蹴りとの2択を仕かけることができる。

半蔵は爆炎龍を追いかけるようにしての攻めが有効。接近戦ではリーチの長い技が少ないので、不意をついてダッシュモズ落としやしゃがみ強斬りなどでダメージを与えよう。対空技はジャンプ中斬りや立ち強蹴りが使いやすい。



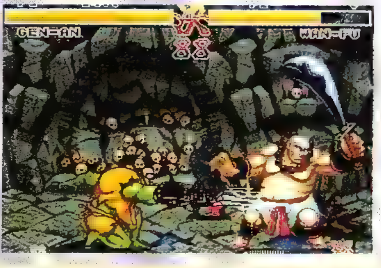
中段になるジャンプ強斬り。時折混ぜると効果的なのだ

ガルフォードは半蔵と通常技がまったく同じ。もちろん必殺技は変化しているが、モズ落としの威力が半蔵よりも低かったり、飛び道具の性能が悪いなど不利な面が多い。

タムタムは斬り技ではなく立ちの蹴り技の判定が強いので、地上戦では立ち蹴りメインに闘おう。ジャンプした瞬間に強斬りを出すとしゃがみガードの相手にヒットするので、蹴り技に混ぜて攻めよう。

●リーチキャラ…シャルロット。不知火幻庵。柳生十兵衛。千両狂死郎

幻庵はリーチの激長い立ち弱斬りでチクチク押そう。しゃがみ蹴りで出せるスライディングも、スキが小さいので実は使える。跳び込まれたらジャンプ強斬りで落とすべし。



これだけでかなり押さえ込める。嫌がらせには最適

十兵衛はしゃがみ中斬りのリーチが長いので、これにキャンセルをかけての水月刀を出すといい。ジャンプ中蹴りは裏回りを狙えるので、跳び込む時には使ってみよう。

狂死郎はしゃがみ斬りのリーチが長いのだが、スキが大きいので空振り厳禁。ジャンプ中に出せる血煙曲輪で裏回りを決めたあとは、地上でしゃがみ強斬りにつなげられる。

キャラ性能評価表

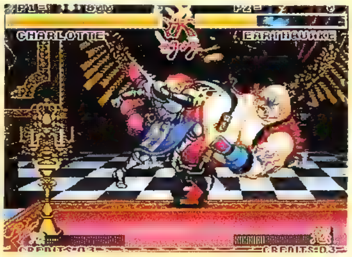
キャラ名	攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ
覇王丸	A	B	C	A
橘　右京	C	C	C	C
服部半蔵	C	C	B	C
ガルフォード	C	C	B	D
ナコルル	D	E	A	B
シャルロット	B	B	B	A
柳生十兵衛	C	B	C	C
タムタム	B	B	D	C
千両狂死郎	C	B	D	C
王虎	A	A	D	D
不知火　幻庵	C	A	C	B
アースクェイク	A	A	E	C

優勝!! あんたが一番 シャルロット

ひたすらジャンプ強斬りで跳び込んで裏回りを狙っているだけでもかなり嫌がられるのに、通常技のリーチも長いのでチクチク戦法を取ることもできる。

さらに立ち強蹴りがほとんどの跳び込みを落とせる強力な対空技なので、パワーグラデーションやしゃがみ強斬りを使う必要はない。

特に弱い部分は見られず、扱いも簡単なので文句ナシに最強でしょう。いえる。



なぜか対空になったルンルンステップ。しかも超強い

ちょっといい話

●楽しい1画面サムスピ

『サムスピ』が1画面でしかプレイできなくなる裏技を紹介しよう。

まずガルフォードか半蔵でゲームをはじめて、分身系の必殺技（シャドーコピー、忍法影分身）を出そう。あとは完全に地面へ着地するのを待ち、乱入するだけだ。

成功すれば次の対戦から画面がスクロールしない状態で楽しむことができるぞ。

ただし、再び分身系の必殺技を出すと元に戻るので注意。

●王虎がナコルルの下僕に

次は王虎がナコルルの下僕になってしまう（?）という変わった裏技を紹介しよう。

まず、王虎とナコルルで対戦をはじめよう。次に鍔競り合い状態にし、ナコルルの刀を弾き飛ばす。そして、王虎の立ち強斬りをジャンプで避けたあと、王虎の硬直中に強斬りの投げを入れるだけだ。

これで王虎はナコルルの周りを変な格好でうろつくだけのオブジェ（笑）になるぞ。

これを直すには剣を拾って再び王虎を攻撃すればいい。



 ※[illegible]A〜Eの5[illegible]、Aに近づく程[illegible]（編集部調べ）です。



真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

TM

SNK／202M

カセット版：1994年12月2日発売 29,800円

CD版：1994年12月15日発売 8,800円

ストーリー

世界中に災厄を起こし、暗黒神アンブロジァの復活を図っていた天草四郎時貞は、1人の剣士の手によって滅ぼされた。史実には、魔の者の出現も記載されることはなく、また、それを倒した人間も存在しないとされていた。

それから1年後の1789年。復活した天草に深く関わった人間の1人、覇王丸はある晩、突然闇討ちにあった。しかし、たやすく首を取られる覇王丸ではなく、逆にその者を取り押さえた。が、その男はあきらかに暗黒の力に操られていた。男はいった「貴様の魂はいずれ奪ってやるぞ…。アンブロジァ復活…」と。

魔性の者が覇王丸を狙っている。天草と同じ暗黒の影を感じとった覇王丸は、剣技の師である花諷院和狆の元を訪れる。覇王丸の話を聞いた師は、いつになく表情を険しく、見据えながらこう語った。

「あやつには近づくでない。おまえは確かに強うなったが、まだ手を出すでないぞ。よいな」

確かに師は何かを知っている様子だったが、何も語らなかったし、覇王丸も聞こうとはしなかった。その夜、久し振りに師と酒を酌み交わした覇王丸は、夜明けを待たずに再び旅に出た。

その頃、世界の各地でも異変が起こりつつあった。覇王丸と同じように魂を狙われる者、再び宝玉を奪われし者、魔物討伐の命令が出た者、邪悪な力に魅入られた者など、理由はさまざまだが、何かが起こっていると感じるには充分だった。

色々な理由によって旅に出た剣士たちだったが、いく先々で数年前にも会ったことがある剣士たちとの闘いや、まだ見ぬ邪悪な力を持つ者の影と出会うことになる。

数々の闘いを乗り越え、旅を続ける剣士たち。その剣士たちも邪悪な力の集う、終焉の地へと辿り着く。そこには羅将神ミヅキと名乗る、巫女姿の女が剣士たちを待ち構えていた。魔界の王アンブロジァを崇拝する彼女は、剣士たちの魂を求めて襲いかかってきた。

邪悪な力と魔獣を操り攻め立ててくる羅将神ミヅキ、相手の圧倒的な力を防ぎながら反撃の機会を伺う剣士。ミヅキの激しい攻撃を食らいながらも、剣士は確実にミヅキにダメージを与えていった。そして、渾身の力を込めた一撃がミヅキの体を、いや魂を打ち砕いた。

断末魔の叫びをあげるミヅキ。それを見つめる剣士。すべてが終わったあとに残ったのは、先程までとは雰囲気も表情も違う1人の巫女だった。

再びアンブロジァの野望を挫いた剣士たちは、各々の帰るべきところへと帰っていくのだった。



約千年前に暗黒神と契約して不死化。現在、世界中に災厄を巻き起こした張本人。

羅将神 ミヅキ

システム

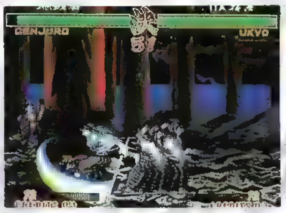
剣術アクション第2弾に当たる作品。前作にいたキャラを継承しつつ（タムタムは削除されてしまった…）、さらに新キャラ4人（幻十郎、チャムチャム、ズィーガー、和狆）が加わった。

システム面でも、踏み込み（バックステップ）はもちろんのこと、爆弾（当たるとダメージを受ける）と肉（体力が一定量回復する）などのアイテムも引き継がれた。

そして、新たに下段避け、伏せ、前転、後転、受け返し動作、挑発などが加わった。

下段避けはその名の通り下段攻撃をかわす（小ジャンプしてよける）のだが、避けるだけでそのまま攻撃に転じることはできないので、あまり意味がない？

伏せは相手の上段攻撃をよけることができる。下段避けと違って、いつでも伏せ状態を解除できるのが強みだ。右京の残像踏み込み斬りなど、突進技を回避することも可能。使用頻度は高い。



右京の踏み込み斬りもかわせる。このあと反撃可能だ

前転は、上段攻撃をかわしつつ前進するもの。また、それだけではなく、キャラにもよるが全身もしくは下段が無敵だったりする。これを利用して、前転からコマンド投げ（ストライクヘッズ）などを狙うことができる。また、ダッシュからの前転も可能だ。

後転は前転の逆。あまり使ったという記憶はない。相手の攻撃をかわしつつ間合いを離す、といった局面で役に立ったけどね。

受け返しは、相手の立ち斬りを当たる寸前にガードすることによって成立する。成功すると、相手はほんの少し動けなくなり、そこへ攻撃を加えられる。結構難しいので上級者が使う技か!?

ちなみに挑発が2種類になったのも、このゲームからだ。



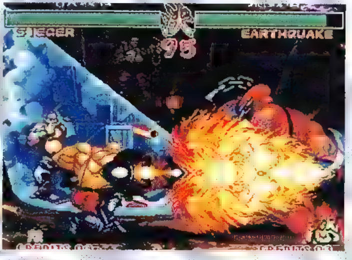
かなり使えるのだが、狙ってやるのは至難の技

かわしつつ間合いを詰めることができる



タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ…霸王丸。王虎。アースクェイク。ナインハルト・スィーガー



メリメリけずれるヴァルカーンエクスプロイズン

霸王丸といえば遠距離立ち強斬り。スキあらばバンバン使っていくといいぞ。バクチではあるが、弱烈震斬のあとに弧月斬や超絶威力の天霸封神斬を出してみるのもいいぞ。

アースクェイクは、遠距離しゃがみ強斬りのリーチが長く威力も大きいので、主力兵器になる。また、立ち弱蹴りもかなり強い。何てったって、この技を出されるだけで勝手に下段避けが出てしまううえ、さらにはそれを食らってしまうからだ。ナ〜ムゥ〜。

スィーガーは高い攻撃力の他に、ヴルカーンヴァイネン〜エクスプロイズンというけずり技を持っているキャラだ。中斬りやしゃがみ中蹴りに、キャンセルをかけて出そう。

●スピードキャラ…橘右京。服部半蔵。ガルフォード。チャムチャム

半蔵、ガルフォードはダッシュモズと呼ばれた、ダッシュからコマンド投げを決めるという攻めが有効だった。

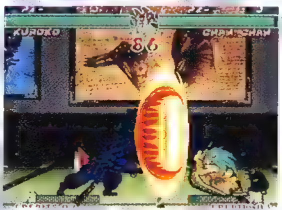
また、一度コマンド投げを決めたあと、相手の起き上がりに再度コマンド投げをすると、無敵技やジャンプでないとかわせないといった、はまりやすい技もあった。

●テクニカルキャラ…ナコルル。柳生十兵衛。花諷院和狆。牙神幻十郎。黒子

十兵衛は当て身技を使うのがアツかった。空振ったと見せかけて相手の反撃を誘い、実は空キャンセルで当て身を出していたよん、という感じにだ。霸王丸の遠距離立ち強斬りを取った時なんかは、最高に気持ちよかった。

黒子は飛び道具が豊富(黒子八極弾)。その中でも弾が2発出るブリッツボール、スピードがメチャ早いメガスマッシュ、弾が大きい霸王翔吼拳の3つがかなり使えるぞ。


黒子の遠立ち強斬り。無敵ではないけど対空に使える



霸王翔吼拳。弾が大きいので跳び越えにくい

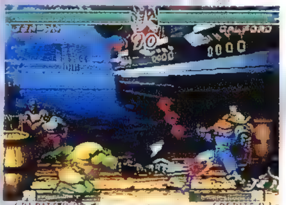
乱舞系はガードされても硬直がないので、再度乱舞を出せば不意に反撃しようとした相手にヒットさせることができる強技だ。また、乱舞は威力の高い黒子大乱舞がいいぞ。

通常技では立ち弱、中斬りが牽制に使える。遠距離立ち強斬りは、タイミングさえ覚えてしまえばかなり信用できる対空技になるだろう。

●リーチキャラ…千両狂死郎。不知火幻庵。シャルロット

狂死郎は出は早くないものの、しゃがみ弱斬りや中斬りが長いので結構チクチクといけるキャラクターだ。また、遠距離立ち強斬りもリーチが長く威力も大きいのでスキあらば積極的に狙っていこう。

幻庵は、リーチの長い立ちやしゃがみの弱斬りをチクチクと出しているだけでなかなか強い。またそれに、出が早く判定が強いスライディングを混ぜて闘っていける、いい感じに仕上がったキャラだ。



幻庵のチクチクモード。かな〜り強力だった

キャラ性能評価表

キャラ名	攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ
霸王丸	B	C	C	C
ナコルル	E	E	B	D
服部半蔵	D	D	B	C
ガルフォード	D	D	B	C
王虎	B	C	E	D
橘　右京	B	B	A	B
千両狂死郎	B	B	C	C
不知火幻庵	C	B	B	A
アースクェイク	A	A	E	D
柳生　十兵衛	C	C	C	C
シャルロット	C	B	B	A
牙神　幻十郎	B	C	B	D
チャムチャム	C	C	A	A
ナインハルト・スィーガー	A	B	D	D
花諷院　和狆	D	D	C	C
黒子	B	D	B	B

黒子・技コマンド表

●必殺技	
黒子　爆舞腕	ダメージ中にABC
黒子　爆舞脚	ダメージ中にBCD
黒子　偽刃投	鍔ぜり合い中に↓
黒子　白旗陣	→+ABC
黒子　赤旗陣	→+BCD
●黒子八極弾	
・虎煌拳	↓↘→+A
・センベイ手裏剣	↙ためて→+A
・霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
・爆雷砲	↙ためて↓→+BC
・メガスマッシュ	↓↘→+B
・斬鉄波	↓↘→↘↓↙←+A
・ブリッツボール	↓↙←+A
・ビーンボール	↓↙←↙→+BC
黒子絡旗撃	→↘↓↙←+A
黒子撃放	Cボタン連打
●武器破壊技	
黒子乱舞	→↘↓↙←→+AB
黒子大乱舞	→←↙↓↘→+CD
●ぬいぐるみ	↙↓↘→↓↘+D

ちょっといい話

●黒子使用コマンド

審判役としておなじみの黒子。家庭用のみ使えるのは知っていると思うが、ここで知らない人のために紹介しておこう。

出現させるのは簡単。キャラクター選択画面で「↑、↓、←、↑、↓、→+A」とコマンドを入力するだけだ。ゆっくりでもいいから正確にコマンド入力するのがコツ。

また、黒子が使えるのは2P対戦のみで、一度対戦が終わるとタイトル画面に戻ってしまうぞ。CPU戦では使えないので、注意しよう。



黒子対黒子。飛び道具の撃ち合いは結構アツイ

優勝!! あんたが一番 橘 右京

右京の攻めといえば、やはり残像踏み込み斬りを使ったもの。この技を使っての代表的な攻め方を3つ紹介しよう。

・中の残像踏み込み斬りからのツバメ返しと、スライディング(立ち蹴り)の2択。

・キック投げの硬直が解けたと同時に、弱残像踏み込み斬りで相手の裏に回っての2択。

・対空に使える立ち強斬りにキャンセルをかけて残像踏み込み斬りを出し、相手の着地に2択を仕かけるなどだ。

逃げツバメばかりする右京が超流行ったけど、これってかなり強烈だったよね。でも攻める右京もなかなか強いし楽しいと思うぞ。


逃げツバメモード。対戦時に超嫌われた戦法



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

TM

SNK／282M

カセット版：1995年12月1日発売　32,000円

CD版：1995年12月29日発売　8,800円

ストーリー

1788年…その男の手に握られた刃により、人々は体液を撒き散らし、声にならない声を発し、地に伏して身体中の有りとあらゆる機能を停止させた。

逃げ惑う人々は男を鬼と呼び、恐怖に打ち震えた。

鬼の瞳には何も映ってはいないようであった。

鬼の通り過ぎる道には、老若男女問わず屍の山が累々と築き上げられ、鬼はまだ殺し足りなさげに周囲を見渡し、そして、生まれたばかりの赤子を抱く若い女を見つけた。

女は鬼を知っているのか、何かいいたげに口を動かしたが、恐怖のためか声にはならず、ただ歯がぶつかり合う音だけが響いた。

鬼の振り上げた刃は女を貫き、腕に抱かれた赤子の産声が辺りに響いた時、鬼の動きがぴたりと止まった。

人々はこの赤子も鬼の餌食になると、そう思ったが、鮮血に濡れた刃を握った鬼は、しばらくその場に佇み赤子を眺めていたが、やがて背を向け去っていった。

その赤子がのちの緋雨閑丸である。

鬼はそれ以来、無差別に村を襲うことはなくなった。

代わって帯刀する侍ばかりを標的とし、殺人を続行した。

鬼の行動は相変わらず掴めなかったが、少なくとも近隣の村の人々は胸を撫で下ろした。

そして、志は違えども、鬼・壬無月斬紅郎を倒すべく剣士が動き出す。

数々の剣士たちとの闘いを繰り返し、勝ち進んでいった先に登場する壬無月斬紅郎。

彼の目的は一体何なのか？

閑丸との関係は？

倒されると、その屍も残さずに消滅してしまう斬紅郎。

彼はどこに消えてしまったのだろうか。多くの謎を残したまま…。

しかし、剣士たちの闘いは終わらない。ある者は強い相手を求めて、またある者は自然を守るために。そして少年は自分の記憶を取り戻すために…。



鬼と呼ばれ、恐れられる男。無限一刀流と呼ばれる剣術の使い手である。

壬無月斬紅郎

システム

修羅、羅刹の2つの剣質が用意され、キャラクター選択の幅が広がった「斬紅郎無双剣」。ゲームシステムも新しいものがいくつも加わった。

まず「見切り」は、KOFシリーズの攻撃避けの短時間版、といった感じの動作で、入力した瞬間に無敵状態になり、終わり際のスキもない。相手の攻撃をよけたあと、スムーズに反撃に転ずることができるのだ。ちなみに、見切り終了直後は見切りができないので、連続見切りで無敵↓無敵とすることは不可能。



リスクが小さく、使い勝手のいい見切り。頼れます

次に「回り込み」。相手の背後に回り込む動作で、やはり相手の攻撃をよけることが可能。よけたあとは連続技のチャンスだ。また、ガード方向を迷わせることもできる。



このあと背後からの連続技が…。勝負は決まったも同然

小さくジャンプしながらの攻撃「不意打ち」は、しゃがみガード不能になっている。基本的に立ちガードされると反撃されるが、下段攻撃と使い分ければ効果的な技だ。



破沙羅は特に性能がいい。接近手段としても使える

「防御崩し」。投げ技の代わりに加わった新動作で、ガードでは防げない。ダメージはないが、相手を一定時間防御不能にするので、そこに追撃が可能なのだ。キャラによっては、連続技で大ダメージを与えることもできるぞ。



背後からは連続技が入りやすく、これ1回で勝負が決まることも…

その他、空中ガード（空中からの技と飛び道具扱いの技のみ可能）や踏み込み攻撃も新たに追加された。

前作からのシステムも、怒りゲージを自力でためられるようになったり、武器破壊必殺技が武器飛ばし技になったりと細かい変更点がある。

ちなみに、斬紅郎からボタン操作が変化している。蹴りボタンが一つになり（Dボタン）、A、B、Cボタンで弱、中、強斬りとなった。

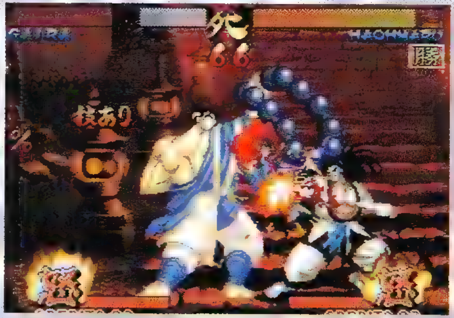
タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ…骸羅・修羅、羅刹。覇王丸・修羅、羅刹。斬紅郎。

骸羅はガードキャンセルがメインだが、怒り時の強斬りが技あり（カウンター）で決まれば、ゲージ半分以上を奪うことができる。やはりパワーキャラだ。

覇王丸といえば遠距離立ち強斬り。羅刹はそれに加え、性能のいい必殺技と強力連続技が目立つ。簡単な連続技でも結構減るし、旋風波（しゃがみガード不能）↓踏み込み中斬り↓キャンセル旋風波…といったA級連続技もある。

斬紅郎は強斬りの威力がすさまじい（スキも大きいが）。また、相手を長時間硬直させる疾風斬（連発するとA級連続技）や、1段目をガード後に相手があがくと無敵の2段目以降が発動する一刀斬も強力な技だ。ジャンプ強斬りは対地、対空どちらにも使えるぞ。


1撃でゲージ半分。一発逆転を狙いたい時は使うしか

●スピードキャラ…閑丸・修羅、羅刹。リムルル・修羅、羅刹。ナコルル・修羅。半蔵・修羅、羅刹。ガルフォード・修羅、羅刹

いかにもスピードキャラっぽいのはリムルル。素早い前後ダッシュで相手を惑わせ、不意をついてダッシュからコマンド投げを狙っていくのが得意戦法だ。牽制技としては遠距離立ち弱（中）斬りが使えるぞ。

閑丸は通常技の振りが早め。接近時は牽制攻撃、下段狙い攻撃、しゃがみ中斬り。少し離れたら遠距離立ち弱（中）斬り。これらに見切りや回り込みを混ぜていくのが基本戦法。

ちなみに「斬紅郎無双剣」では、ガードされてもキャンセルのかかる通常技↓キャンセルコマンド投げという連係が強かった。最初の通常技をガードしてしまうと、脱出不可能なのだ。

●テクニックキャラ…破沙羅・修羅、羅刹。ナコルル・羅刹。幻十郎・修羅、羅刹。右京・修羅、羅刹

破沙羅の得意戦法は、不意打ちなどで接近して牽制攻撃連打だが、密かにガードキャンセルができたりする。跳び込み攻撃に対してのガードキャンセル友引は結構使えるぞ。

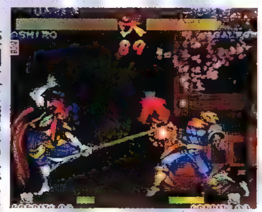
羅刹ナコルルの狼技は、メルシキテで相手を通り抜けて反対側から必殺技分離、不意打ちからイメル シキテなど、うまく使えればいい感じ。

幻十郎。修羅は三連殺を強↓返し刃↓中↓返し刃↓強の順で出す、裏回り5連殺（通称）が強い。羅刹は裏桜花・菖蒲。ボタン押しっ放しでバウンドさせたあと（降ってくる花札は中段）、牽制攻撃や踏み込み中斬りといった下段技と挟み撃ちするのが強力。


裏桜花と下段の挟み撃ちは羅刹幻十郎使い必須テクだ

●リーチキャラ…天草・修羅、羅刹。狂死郎・修羅、羅刹

リーチの長い通常技で牽制し、相手が跳んだら対空技で落とすという闘いが得意なリーチタイプキャラ。その典型といえるのは狂死郎だ。


チクチク&対空だけで、キャラによってはかなり辛い

牽制技は判定の強い遠距離立ち弱斬り、出戻りの早い遠距離しゃがみ弱斬り。対空は近距離立ち中斬り、見切り、空中ガード後に血煙曲輪だ。修羅なら、中～遠距離から弱大津波を撃つのもいい。

天草も、読まれない程度に立ち&しゃがみ中斬りや立ち強斬りで牽制し、跳び込みを近距離立ち中（強）斬り、後ろジャンプ中（強）斬りで迎撃、という戦法が可能。結局は牽制攻撃がメインなのだが。

キャラ性能評価表

キャラ名	剣質	攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ
緋雨閑丸	修羅	C	D	B	C
	羅刹	C	D	B	D
リムルル	修羅	D	C	A	C
	羅刹	D	C	A	D
首斬り破沙羅	修羅	E	B	C	C
	羅刹	E	B	C	C
花諷院骸羅	修羅	A	C	E	C
	羅刹	A	C	E	B
天草四郎時貞	修羅	B	B	C	B
	羅刹	B	B	C	B
覇王丸	修羅	B	C	D	A
	羅刹	A	C	D	B
ナコルル	修羅	B	C	A	A
	羅刹	C	C	A	C
服部半蔵	修羅	C	C	B	B
	羅刹	C	C	B	B
ガルフォード	修羅	D	D	B	E
	羅刹	C	D	B	B
千両狂死郎	修羅	C	A	D	A
	羅刹	C	A	D	B
橘 右京	修羅	D	C	D	D
	羅刹	D	C	D	C
牙神幻十郎	修羅	B	C	C	A
	羅刹	B	C	C	C
壬無月斬紅郎	共通	A	B	D	C

優勝!! あんたが一番 ～覇王丸・羅刹～

しゃがみガード不能でヒット後追撃の入る旋風波が強すぎ。無敵対空の弧月斬と、無敵状態（後ろ足以外）から反撃に転ずる凪刃で守りも堅い。

旋風波の他、凪刃、剛破、旋風裂斬・刹からも追撃が入る。これらを利用したA級連続技は超凶悪なのだ。相手の背後からなら、素手時でもA級連続技に持ち込めるぞ。

というわけで、斬紅郎の優勝キャラは覇王丸・羅刹できまり。文句なしの優勝です。


何でもアリルールなら、旋風波1発で以上。ヒドい…

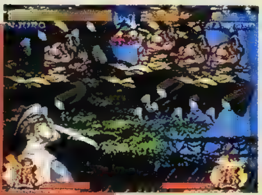
ちょっといい話

服部半蔵・修羅の忍法身代わりの術と、ガルフォード・修羅／羅刹のイミテイトレプリカはダメージ中に入力して出す特殊な必殺技だが、これをある特定の攻撃によるダメージ中に出すと面白い現象が起きる。

その特定の攻撃とは、幻十郎・羅刹の斬り攻撃↓キャンセル裏五光。この裏五光を食らった直後に前述の技を出すと、裏五光を途中で抜けることができ、ダメージを受けずにすむ。そしてそのあと、幻十郎が裏桜華・菖蒲を出すと、半蔵、もしくはガルフォードがいる場所に幻十郎のグラフィックが残るのだ。裏桜華・菖蒲を出し続ければ、キャラクターのグラフィックが大量に画面上に残り、スローがかかってしまう。

また、技の途中から抜けるだけならば、裏五光に限らず武器飛ばし必殺技の中でできるものがある。

ただし注意点が一つ。斬り攻撃は覇王丸のしゃがみ弱斬りなど、武器のつかの部分などで攻撃しているものだとダメ。きちんと武器で斬りかかっている攻撃でしか抜けることができない。


幻十郎分身!? 勝負がつくと元に戻るよ



サムライスピリッツ 天草降臨™

SNK／378M

カセット版：11月29日発売　32,000円

CD版：12月27日発売　6,800円

ストーリー

1788年・初頭。世界は『彼』が一人の剣士に倒されることによって平穏を取り戻そうとしていたが、冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は、今もなお人々を苦しめていた――。

そして、天明8年、秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺の様相は一変した。そしてその中心であった島原城は日に日に姿を変え、小浜・九千都・深江などの近隣の村や集落を呑み込み、拡大していった。

その邪悪な外観と怨霊の呪詛に呼応するかのような『彼』の福音が聞こえてくるという噂が広がるにつれ、いつしか人々はその城を〝天草城〟と呼び、畏怖しながらもその声に救いを求める者もいた。

その魔城の主こそ、かつて幕府軍によってこの世を追われ、恨みと征服欲により150年の時を経て魔界から蘇った『彼』、天草四郎時貞であった。その目的は全世界を征服し、この世に理想郷を創ることであった。

天草四郎時貞は理想郷創造に必要な〝絶対的な力〟を得るために、魔界にいながら自我を持つ壬無月斬紅郎の魂を現世に召還した。

しかし、天草の予想を遥かに越えた〝力〟を持って復活した斬紅郎を抑えることのできない彼は、斬紅郎を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておくことしかできなかった。

天草四郎時貞は、その斬紅郎の持つ〝絶対的な力〟を操るため、そして自らの失った〝力〟を再び取り戻すために、〝魔城〟を用いて人々から魂を吸い取っていった。

その〝魔城〟からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内さらに世界各地へ広がろうとしていた。

そして再び、世界は混沌の時代へ向かおうとしていた。



天草四郎時貞（悪）

暗黒神復活失敗の代償として2体に分けられた天草の片割れ。

もう1人の自分を探すため、この世に降臨する。



壬無月斬紅郎

理想郷創造のために天草が魔界から召還した最強の鬼。

天草でさえも抑えきれないほどの〝絶対的な力〟を持つ。

システム

斬紅郎無双剣をベースに、新（復活）キャラ5人と新システムを追加した、という感じの天草降臨。その新システムを中心に紹介していこう。

まずは怒りゲージ関係。14連斬を決めると一気にMAXまでためることができ、MAX時は一部の必殺技がパワーアップするようになった。

さらに、怒り爆発というシステムも追加された。発動後の一定時間、怒りMAX時の効果に加え、一閃と連ね斬りを使うことが可能になる。発動時の残り体力が少ないほど、持続時間が長くなるぞ。

また、自分が地上にいれば相手の攻撃を食らっている時でも発動できるので、連続技から脱出するのにも使える。

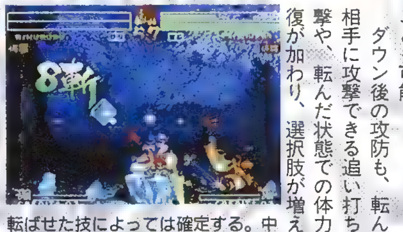


なんと、覇王丸の天覇封神斬の最中にも爆発できるのだ

ただし、爆発終了後は怒りゲージが消滅、その対戦中は二度と怒れなくなるので注意。

連ね斬りは、ゲージ消費量が少ない、通常技をキャンセルして出せる、スキが小さく出の早い通常技につながる、キャンセル必殺技を出せる、出した時点でゲージがなくなってもキャンセル武器飛ばし技を出せる、ABC追加（連打）で段数増加（3段階）という特性があり、これを利用すると、大ダメージを与えることも可能。

ダウン後の攻防も、転んだ相手に攻撃できる追い打ち攻撃や、転んだ状態での体力回復が加わり、選択肢が増えた。



転ばせた技によっては確定する。中には妙に減るものも…

その他の隠し的システムも重要。斬り技をガードされた時の弾かれモーション（後半部分のみ）をキャンセルして必殺技を出せる。これはガードされた時のフォローやひっかけ的な連係に使える。必殺技を入力後、そのままボタンを連打すると、必殺技の入力が持続する。これは起き上がりや硬直解除直後、前述の弾きキャンセルから必殺技を出す時に使うと有効だ。


その弾かれモーションの後半はキャンセル可能なのだ


斬り技をガードされると、このように弾かれるのだが…

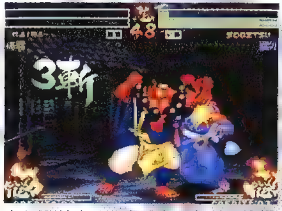
キャラ性能評価表

キャラ名	剣質	攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ
緋雨閑丸	修羅	E	D	B	C
	羅刹	E	D	B	C
リムルル	修羅	C	C	A	C
	羅刹	C	C	A	C
首斬り破沙羅	修羅	E	B	D	D
	羅刹	E	B	D	D
花諷院骸羅	修羅	A	E	E	D
	羅刹	A	E	E	D
天草四郎時貞	修羅	C	A	C	C
	羅刹	B	A	C	C
覇王丸	修羅	B	C	C	B
	羅刹	A	C	C	C
ナコルル	修羅	C	C	A	A
	羅刹	C	C	A	D
服部半蔵	修羅	C	C	B	B
	羅刹	C	C	B	B
ガルフォード	修羅	C	C	B	B
	羅刹	C	C	B	D
千両狂死郎	修羅	D	B	D	B
	羅刹	D	B	D	B
橘　右京	修羅	D	C	C	D
	羅刹	C	C	C	C
牙神幻十郎	修羅	C	C	C	A
	羅刹	B	C	C	C
風間火月	修羅	D	D	C	E
	羅刹	B	D	C	D
風間蒼月	修羅	B	B	C	B
	羅刹	D	B	C	D
柳生十兵衛	修羅	D	B	C	B
	羅刹	C	B	C	B
シャルロット	修羅	C	B	B	B
	羅刹	C	B	B	B
タムタム	修羅	C	B	D	A
	羅刹	C	B	D	B
壬無月斬紅郎	共通	A	B	D	C

タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ…骸羅・修羅、羅刹。斬紅郎

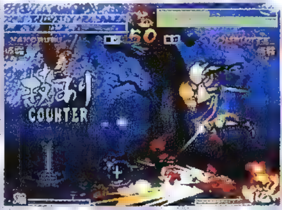
骸羅はジャンプ強斬りや踏み込み弱斬りで近づければ、つかむぞ～石頭&尻めくりや円心殺といった威力のある必殺技を狙える。修羅なら適当出し拳舞も大ダメージを期待できるぞ。また防御崩し（引っ張り）からの連続技はゲージを約1本分減らすことが可能。キャラ限定だけど。



当たりが強くて高威力。かな～り頼れる技だ

斬紅郎は防御崩し（引っ張り）→前ジャンプ昇り強斬り→近距離立ち中斬り（2段目）→キャンセル天崩斬（↓追い打ち・｜）、連続斬り2斬目のA（→Aは×）を当たる前にキャンセルして無限砲など、威力抜群の連続技を持つ。無限砲での交通事故（ちょっといい話参照）も怖い。

●スピードキャラ…ナコルル・修羅。リムルル・修羅、羅刹。半蔵・修羅、羅刹。ガルフォード・修羅、羅刹。閑丸・修羅、羅刹



ガード後に反撃されるとはいえ、速さと判定の強さは驚異的

ナコルルは弱アンヌ ムツベが強い。前後のダッシュで惑わせつつ、防御崩し、踏み込み弱斬りを混ぜるのが基本。

リムルルは相手のちょっとしたスキに入れる踏み込みからの防御崩し↓立ち強斬りが強い。牽制は立ち中斬りだ。

半蔵は怒ると超絶パワーアップ。怒りMAX版爆炎龍は、出が早く、ヒット後空中の相手にジャンプ強斬りで追い討ちできる。適当に出しているだけでも結構強いのだ。通常時の基本は爆炎龍～踏み込みモズ落としだが、スキあらば14連斬を狙っていくべし。

●リーチキャラ…狂死郎・修羅、羅刹。天草・修羅、羅刹。十兵衛・修羅、羅刹。シャルロット・修羅、羅刹。タムタム・修羅、羅刹。

チクチク牽制、相手が跳んだら対空技。このタイプの闘い方は非常に分かりやすい。

狂死郎とタムタムはその極み。狂死郎の牽制技はしゃがみ弱斬り、対空技は後ろジャンプ中斬りや垂直ジャンプ強斬り、回天曲舞（血風独楽）。タムタムの牽制技は立ち弱斬り、対空技は後ろジャンプ強斬り。2人とも比較的簡単だ。

シャルロットは牽制立ち弱斬り&対空後ろジャンプ中斬りに、跳び込み攻撃を混ぜると強力。ジャンプ強斬りは裏回りを狙いやすいぞ。

十兵衛は遠距離立ち（近い時はしゃがみ）中斬り→キャンセル弱水月刀がメイン牽制。対空は後ろジャンプ中斬り。羅刹なら、反撃を誘って心眼刀を狙うのも有効な戦法。

●テクニックキャラ…火月・修羅、羅刹。蒼月・修羅、羅刹。覇王丸・修羅、羅刹。ナコルル・羅刹。右京・修羅、羅刹。幻十郎・修羅、羅刹。破沙羅・修羅、羅刹。

火月はテクニック必須。地上戦は前後ダッシュや当て身をフル活用しないと話にならず、手軽な必殺技もナシ。羅刹の六道烈火も難易度高め。

蒼月は羅刹の方が難しい。ジャンプ直後の低空円月～ジャンプ攻撃といった攻めは、強力だが練習が必要だ。


失敗して月輪波が出てしまうと悲惨。要練習だ

アンヌ ムツベのない羅刹ナコルルは狼技がメイン。ガード不能の狼乗りジャンプ強斬りから連続技を狙う他、メル（カント、イメル）シキテ&分離攻撃や、ジャンプ中Dボタン（狼から降りる）～ジャンプ強斬りなどを使えば、相手を惑わすことが可能。

優勝!! あんたが一番
風間蒼月・修羅

怒りMAX月光が超強力。適当にバラまくだけで相手は近づきにくいし、端と端に離れての強連発は食らう以外脱出不可能。画面端に追い詰めての強連発は…。14連斬の性能が悪くないのもポイント。

牽制の中斬り、対空の後ろジャンプ中斬りも結構強いし、転ばせたあとの浮月からの攻めもいい感じ。結構簡単に使えるくせに、上級者が使えばさらに強い。まいった、優勝。


こうなることはまずないが、はっきりいってハメです

ちょっといい話

天草降臨CD版では、ボスキャラ・壬無月斬紅郎が使えるのは知ってるよね？

使い方はVSモードのキャラクター選択画面でDボタンを押しながらAボタンを押すだけ。簡単なのだ。

じゃあ斬紅郎に一撃必殺技があるのは知ってた？　実は全キャラが持っている武器飛ばし技がそれ。ただ、彼の武器飛ばし技、無限流　無限砲はかな～り強力で、空中の相手に当てると1発でゲージ2本奪ってしまうという恐ろしい技なのだ。しかも全キャラに有効！　とにかく空中で当てれば勝ちなので、彼を使う時は力いっぱい狙っていこう！


3斬！　即死！　完勝！　まさに交通事故死です！

相手の体力が満タンでも、空中で武器飛ばしを当てれば…



Real Bout SPECIAL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル ®　©SNK1996

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

今回はちょっとお得な連続技の紹介と、裏キャラ４人のCPU戦の完全攻略だ！

システム解析／ジェイケイ

SNK	格闘アクション	394M
MVS 発売中 118,000円	カセット 発売中 32,000円	CD 発売中 6,800円

ついに裏キャラ対CPU戦攻略！これでエンディングもチェックOK〜！

ギースにA級連続技発見！

5月号P21（オマケ情報）で、「アンディorチンがダウンしているところに、ダブル疾風拳で追い討ちすると、なぜか立ち食らい状態になる」と書いたが、あとになってこれの原因が判明した。

どうやらこの2人は、追い討ち攻撃を食らうと、その直後に一瞬だけ立ち食らい状態になってしまうらしい。すぐにダウン状態に戻るのだが、戻る前に攻撃されると（ダブル疾風拳の2発目）、そのまま立ち食らい状態になってしまう、というわけだ。

理屈が分かったところで、何かうまく利用できないか？と考えたところ…、ありました。強力な連続技が。

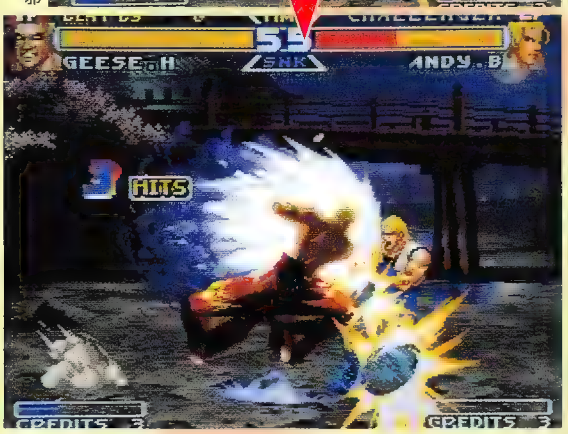
弱邪影拳やB、B、Cでダウンさせたあと、スキの小さい垂直小ジャンプ疾風拳で追い討ちすれば、ヒットした直後＝立ち食らい状態になったところに弱邪影拳（ダッシュから遠距離立ちB、B、➡C、⬅C↓キャンセル弱邪影拳でも可）が間に合ってしまうのだ。画面端に追い詰めると疾風拳が当たりにくくなるが、後ろ小ジャンプの降りで出せばバッチリ当たるぞ。

食らう側のパワーゲージがたまっている場合、弱邪影拳のあとにダウン回避すれば逃げることができる。が、たまってないと「以降繰り返しでKOだ」って感じ。かなり強力なので、使うのはCPU相手ぐらいにしておくこと。

ちなみに、双角でもこの現象を利用した連続技が可能。画面中央で近距離C、C、⬇C、⬇C、を決めたあと、まきびしを撃ってから雷撃棍を決めると、立ち食らい状態になったところに丁度よくまきびしがヒットするぞ。

近距離C、C、⬇C、⬇C、⬇Cのあとに決めることもできるが、⬇C、⬇C、⬇Cの部分はタイミングを微妙に遅らせてつなぎ、相手をより高く浮かせないと間に合わない。難易度はやや高めだ。





垂直小ジャンプから疾風拳を撃ち、すぐに弱邪影拳を出せば…

立ち食らい状態になったところにヒット。以降繰り返し!?

※記事中のコマンドは、キャラが右を向いている時のものです。

雷撃棍がヒットした直後に、まきびしもヒットするのだ



裏キャラお得連続技情報

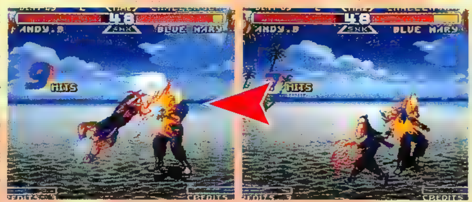
裏アンディ・ボガード

●ジャンプC攻撃→近距離立ちA→しゃがみA×3、B、→C、←C→キャンセル絶 裂破弾→くない弾

高難度＆高威力連続技。満タンからなら、ゲージ4分の3以上を減らすことができる。

近距離立ちAはダッシュ中↓＋A（5月号P103参照）を使う。大型キャラにはしゃがみAを1発増やすことも可能だ。難しければB、B、→C、←Cで代用するといい。

絶 裂破弾につなげるコツは2つ。①…Bを当てたあと、→C、←Cを一気に高速入力し、すぐにためを開始する。②…←Cをキャンセルするタイミングをわずかに遅らせる。以上2つに成功すれば、ギリギリでためが間に合うぞ。



コンビネーションの→C、←Cを先行で入力すれば…

ギリギリでためが作れる。裏のアンディでもできるぞ

裏ブルー・マリー



空中の相手に避け攻撃。このあと空中ヒット判定は残らない

が、Mスナッチャーならお構いなしにつかんでしまうのだ

いい連続技がないので、小ネタ的なものを一つ紹介。裏マリーのMスナッチャーは、空中の相手に避け攻撃を当てたあとキャンセルで出したり、しゃがみC攻撃（ヒット）をキャンセルして出すと、なぜか連続技として成立する。

実はこのMスナッチャー、相手が空中にいて投げ間合いに入っていれば、空中ヒット判定の有無に関わらず、どんな状態でもゲットできるのだ。

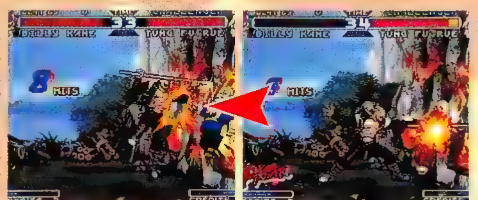
タイミングさえ合えば、クラックシュート、空破弾、ワイルドウルフなどの少し浮いている技をつかめるし、跳び退くタイプのバックステップをつかむことも可能。大道芸以外の何者でもないんだけど。

裏ビリー・カーン

●ジャンプC攻撃→A、B、→C、←C→三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き→紅蓮殺棍→頭割下方撃

画面端限定連続技。要は火炎三節棍中段突きヒット後に空中に浮いた相手に紅蓮殺棍がヒットする、ってことなので、途中のコンビネーション（通常技）は何でもOK。

画面中央でも、密着状態で三節棍中段打ちを決めれば充分ヒットする。ただし、コンビネーションなどで間合いが離れてしまうと、空振り、もしくは1ヒットのみになってしまう。1ヒット後は頭割下方撃も入らないので、はっきりいって無駄使い。画面端限定で狙っていこう。



画面端（付近）であぁ〜ぉ、ファイヤー！がヒット

ざけんなぁ〜！ で拾ってあげましょう

裏タン・フー・ルー

●強旧箭疾歩→ブラボー烈千脚

画面端の相手に対して、端と端まで離れて強旧箭疾歩を出し、終わり際を当てた時のみ決まるという連続技。実用性は"？"。



画面端と端まで離れてから強旧箭疾歩を出せば…

ブラボー烈千脚で拾える。簡単だけど決める機会は少ない

また、画面端で対ライン攻撃→キャンセル撃放（2ヒット）→近距離立ちC攻撃（1段目）→キャンセル撃放（2ヒット）→ダッシュ中↘＋A→キャンセルブラボー烈千脚、ってのもある。フランコに対して右端で入るのを確認済み。ライン移動を使ってめり込むぐらいまで接近してから開始することと、ダッシュ中↘＋Aを出す＆キャンセルするタイミングをギリギリまで遅らせ、できる限り近づくのがポイントだ。

ちょっと笑える怪現象!?

アンディか双角で、CPUのクラウザーと対戦している時にできる、かな〜り笑える怪現象を紹介しよう。

まず、CPUクラウザーを画面右端まで追いつめる（アンディだったら、しゃがみC攻撃→強斬影拳→しゃがみC攻撃の繰り返しが楽）。そして、アンディなら爆震、双角なら野猿狩りを決めるべし。

うまく決めたら、硬直が解けたあと、クラウザーが吹き飛んでいく時にポンポンと技を出してみると…、なぜか右端の壁にヒットマークが出現し、ダメージが入ってしまうのだ（2回分）。

あらかじめ壁に5〜6回ダメージを与えておけば、これで壁を壊すことも可能。壁が壊れた時点ではCPUクラウザーは気絶せず、何事もなかったよう起き上がってくるのだが、そのあと何かしらの攻撃をヒットさせると（投げ技は除く）、いきなり燃え上がって気絶してしまうのだ。

この怪現象、なぜか対CPUクラウザー以外では不可能。2P対戦で同じ状況を作っても壁は壊れないし、他のキャラが相手でもダメ。謎…。

そうそう、爆震や野猿狩りで吹き飛んだクラウザーが壁までたどり着けばOKなので、完全に画面端まで追いつめなくても大丈夫。

ちなみにこのネタは、秋田県／中太郎さん他300名からの情報を元に作成しました。



爆震ヒット後に技を出すと、なぜか壁にダメージが…



しかも壊れる。これでCPUクラウザーは気絶にリーチ

1発でも攻撃を食らうと、その時点で気絶してしまうのだ





裏アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

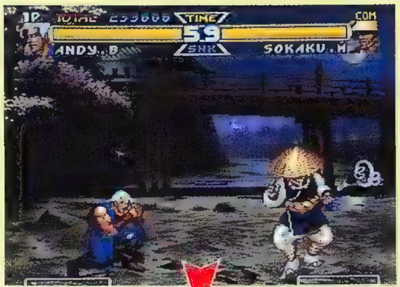
コンビネーションで滅！他愛もなし!!

対CPU戦基本戦法

このコンビネーションを決めたあとの行動は、キャラ別の方を参照してね。

基本戦法①
近づいてきたらB、B、Cを入れようパターン

名の通り相手が近づいてくるのを待ち、Bの先端が届く位置まで歩いてきたらB、B、Cのコンビネーションアタックを出していくパターン。



相手が近づいてくるのを待って…



B、B、Cのコンビネーションを出していこう

基本戦法②
待ちパターン

基本はしゃがみ待ち。ダッシュで近づいてきたところや必殺技ガード後に連続技（B、B、➡C、⬅Cキャンセル斬影拳　穿など）や投げなどを決めていくパターン。詳しくはキャラ別を参照してちょ。

基本戦法③
対ライン攻撃（立ちC）キャンセル斬影拳　穿で楽勝パターン

まずは投げやB、B、Cのコンビネーション、斬影拳絡みの連続技などでダウンを奪うことが肝心。ダウンを奪ったら素早く別ラインへ移動し、相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねればOK！

基本戦法③改
対ライン攻撃をガードされたら闇　浴びせ蹴りパターン

対ライン攻撃を起き上がりに重ねるのは〝基本戦法③〟と同じ。違うところは対ライン攻撃をガードされてしまった場合だ。そんな時は、対ライン攻撃→キャンセル闇浴びせ蹴りを出してみよう。すると相手キャラは動かなくなってしまうことがあるぞ。小ジャンプCから連続技を叩き込んでやろう。

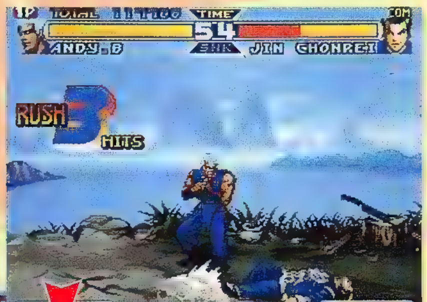
番外

1～3面位まではジャンプ攻撃を食らってくれることが多いので、ジャンプ攻撃から連続技を狙ってもいい。

技コマンド表

投げ技	
内股	➡+C
不知火蜘蛛絡み（相手が地上で）ジャンプ中	⬇⬇+C
特殊技	
上げ面	↘+A
くない弾（相手ダウン時）	⬇+C
必殺技	
闇浴びせ蹴り★	⬅⬇↙+B
激　飛翔拳	⬇↙⬅+C
斬影拳　穿	↙➡+C
幻影不知火　飛影 ダッシュ中	➡↘⬇+D
超必殺技	
絶　裂破弾	⬇ため↘➡+BC
潜在能力	
爆裂天翔拳	↙⬇↘➡+C

ダウンを奪ったら、素早く別ラインへ移動





そのまま斬影拳につなごう。以降は繰り返すだけ



起き上がりに対ライン攻撃を重ねると、なぜか食らう

※このページ以降の技コマンド表中、★のついた技はブレイクショット対応技です。

対CPU戦キャラ別攻略

基本戦法①対応キャラ
テリー、双角、崇雷、山崎、ビリー、タン

テリー、双角、崇雷は、ダウンさせたら基本戦法③（テリーのみ改）に移行しても可。
山崎はダウンを奪ったら相手が起き上がる直前にジャンプ空中振り向きCを出して見よう。よく食らってくれるぞ。
ビリー、タンはダウンを奪ったらすぐに相手に近づき、起き上がったのを見てから闇 浴びせ蹴りを出して見よう。よく食らってくれるぞ。以降繰り返しでOK！ また、タンには基本戦法③改も有効。

基本戦法②対応キャラ
ジョー、舞、ボブ、ホンフウ、チン、マリー、ダック

ジョーはスラッシュキック、爆裂ハリケーン（反撃ができるのは画面端のみ）。マリーはストレートスライサー、スピンフォール*。ダックはダンシングダイブ、ブレイクストーム。以上の技をよく出してくるので、ガードしたあとキッチリ反撃。ジョーとマリーに対しては、ダウンを奪ったら基本戦法③を開始しよう。
また、マリーには画面端でバックジャンプC攻撃を繰り返すだけでも勝てるのだ。
舞はムササビの舞や必殺忍蜂を出してくることがあるのでそれぞれ立ちガードをしたあと、小技から連続技を決めていこう。
ボブ、ホンフゥ、チンはダッシュしてくることが多いので、ダッシュ中に小技から連続技を叩き込む。ホンフゥには基本戦法③も通用するぞ。



立ちガードしたあとは小技から連続技を決めよう


このぐらいから闇 浴びせ蹴りを出すと…



飛燕斬を誘える。ダッシュから連続技を決めよう

基本戦法③対応キャラ
キム、ローレンス、クラウザー

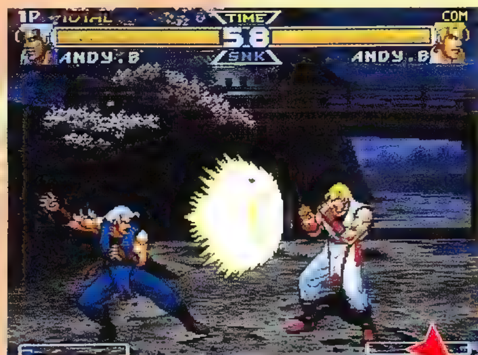
キムは中間距離（写真参照）で闇 浴びせ蹴りを出すと、飛燕斬を誘える。相手の技の硬直中に連続技を決めてダウンを奪い、基本戦法③だ。
ローレンスは中～遠距離で立ちAなどを出すと、ブラッディアクセル～カッターを誘える。垂直ジャンプで避け、技の硬直中にジャンプCをヒットさせてそのまま連続技を決めよう。ダウンを奪ったら基本戦法③改へ移ってみるといいぞ。
クラウザーはジャンプCで跳び込んでいくと、避け攻撃で返されてしまう場合がある。しかし、その後キャンセルでレッグトマホークを出してくるが空振りして目の前に着地してしまう。そのスキに小技から連続技を叩き込もう。ダウンを奪ったら基本戦法③改。



このあと、相手はBアクセルを出す場合がある。垂直ジャンプで回避しよう

その他のキャラ
アンディ、崇秀

アンディは中間距離（写真参照）から激 飛翔拳を繰り返し出しているだけで勝てる。
崇秀は後ろへ下がっていくと、テレポートでこちらの裏にまわり込もうとする時があるので、相手が裏に現れた瞬間にB、B、Cなどを決めよう。技を当てるコツは、消えたと思ったら技を出すと丁度いいぞ。



この程度の位置から激 飛翔拳を出すと…


食らってくれることが多いぞ

強敵！ ギース・ハワード

普通に闘っているとかなりつらいギース。楽に倒せるパターンがあるので紹介しよう。
ラウンド開始時位の間合いから、ジャンプAを昇り～頂点付近で出して見よう。すると当て身を誘うことができるので、着地後に相手の技のスキに連続技を叩き込んでやろう。以降繰り返すだけで勝つことができる。
一応、基本戦法③改も通用する場合があるので、ダウンを奪ったあとは試して見るのもいいだろう。



当て身が空振りしたところ。着地後連続技を決めることが可能



裏ブルー・マリー

攻略／DSPーたろりん

クイックスウェーからの連係でペット1匹ゲット!!

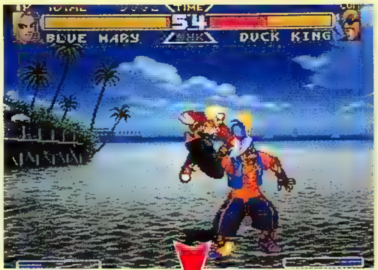
対CPU戦基本戦法

基本戦法① クイックスウェーパターン

まず小ジャンプA攻撃で跳び込んでガードさせる。そして、着地と同時にクイックスウェー→バックドロップと決めるパターンだ。普通、技を当てたあとはかなり待ってからでないと投げを決めることができないが、クイックスウェーからのバックドロップは例外。技を当ててからすぐに決めることができる。

一度これを決めたら、相手の起き上がりに小ジャンプA攻撃で跳び込み、以下繰り返しだ。この時は距離が遠いので、小ジャンプA攻撃をガードさせたあと少し前に歩いて間合いを詰めてからクイックスウェーを出そう。

また、小ジャンプA攻撃は出しっぱなしにできるので、早めに出してしまう方がいい。こうすることで、CPUキャラは対空技をほとんど出さず、ガードに徹するようになる。



小ジャンプAを出しっ放しで跳び込みガードさせる



着地したら少し歩いてからクイックスウェーをして…



すかさずバックドロップ。CPUが暴れていても大丈夫

基本戦法② 起き上がりライン攻め・改

基本戦法①や基本戦法③でダウンを奪ったあとの起き上攻めパターン。相手をダウンさせたらその場でライン移動をして、相手が起き上がるのを待つ。そして、相手が起き上がったら対ライン攻撃→キャンセルストレートスライサー→M.クラブクラッチと決める。

ここで、普通のライン起き攻めと違うところは、①レバーを後ろに入れながらライン移動。相手の起き上がりに密着せず、少し離れたところ（対ライン攻撃が届くか届かないかぐらい）で待つ。②相手が起き上がった瞬間ではなく、少し待ってから対ライン攻撃を出すの2点。

なぜこうするかというと、裏マリーは、相手をダウンさせる技の硬直が長いため、ライン移動しても相手の方が先に動けてしまう。ところが少し間合いを離して待っていると、起き上がった相手はダッシュで近づいてくるか、対ライン攻撃を空振りするかのどちらかの状態になる。そこに対ライン攻撃がヒットしてくれるというわけ。



後ろに下がりながらライン移動するのがポイントだ



するとCPUはダッシュしてくる。対ライン攻撃確定！

基本戦法③ 待ちパターン

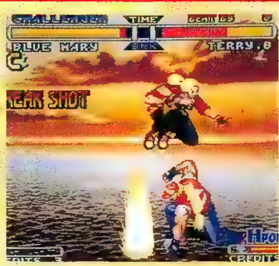
ガードを固めて待ち、スキの大きい技をガードしたあとや、ダッシュで近づいてきたところに立ちC攻撃（2段目）→キャンセルストレートスライサー→M.クラブクラッチを決めるパターン。

オマケ情報

私の必殺技の一つ、M.スパイダー。この技がなかなか出せなくて泣いている人はいないかしら？ そう、そこのアナタ、かわいい泣き顔よ。

この技はね、クラウザーやジョーのコンビネーションアタックに含まれる↓↘→コマンドと同じように、最初の↓を長く入れていないと出すことができないの。前号で紹介した、しゃがみC攻撃の遅めキャンセルから出す方法だとかなり出しやすいわよ。

問題はブレイクショットで出す時。ガードしながらレバーを↓に長く入れるなんて器用なマネは、連続ガード中にしかできないわよね。こんな時は、↓↘→↓+Cと入力するといいわ。こうするとなぜかうまく出てくれるの。もうこれでバッチリね。対戦相手の腕の骨をメキメキきしませてあげなさい。フフ…。



全キャラ中最も難しいブレイクショット。練習しよう

技コマンド表

投げ技	
ヘッドスロー	→+C
アキレスホールド（ヘッドスロー中）	→↘↓+C
特殊技	
クライミングアロー	↘+A
レッグプレス（相手ダウン時）	↓+B
必殺技	
M.スパイダー★	↓↘→+C
M.スナッチャー	→↓↘+B
フェイスロックコンボ M.スナッチャー～	↙→+C
ストレートスライサー	←→+B
M.クラブクラッチ ストレートスライサー～	←↙↓↘→+B
クイックスウェー	A+B
バックドロップ クイックスウェー～	→↘↓↙←+C
超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
M.ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C

対CPU戦キャラ別攻略

基本戦法①対応キャラ

テリー、ダック、チン、タン、舞、ビリー

タンには、バックドロップを決めたあと間合いがかなり離れるので、再び跳び込む時はダッシュ小ジャンプを使おう。普通の小ジャンプだとA攻撃が届かないぞ。

一度ダウンさせたあとならば、舞、ビリーに対しても使える。

舞はガードを固めて（基本戦法③を使用）チャンスをうかがう。ムササビの舞をガードして連続技を決めたり、必殺忍蜂をガードして投げを決めるなりしてダウンを奪おう。うまくダウンを奪ったあとは基本戦法①に持ち込むだけ。

ビリーはバックジャンプC攻撃を繰り返して強襲飛翔棍を誘い、クイックスウェーでかわしてバックドロップ。これでパターンに持ち込める。



強襲飛翔棍がくるまで後ろジャンプCを繰り返そう


ムササビの舞を待ち、反撃。上を通り抜けていくことも

基本戦法②対応キャラ

双角、ホンフウ、崇秀、崇雷、キム、ローレンス

基本戦法②は相手をダウンさせてから使うパターンなので、基本戦法③と組み合わせて使う。

崇雷は近づいてきたところにしゃがみC攻撃を当ててダウンを奪う。

双角は、強引だが最初は跳び込みからの連続技でダウンさせるといい。一度ダウンさせてしまえばそのまま一気に倒せるので、何度か対空技で落とされても「必要経費」と思って割り切ろう。

ここまでが基本戦法で倒せる相手。他のキャラには特有のパターンで倒そう。



跳び込みが成功すれば勝ちはもらったようなものだ

その他のキャラ

アンディ、フランコ、ボブ、マリー、山崎、ギース

アンディは中間距離で後ろジャンプC攻撃を出すことで空破弾の空振りを誘える。その着地のスキに連続技だ。

フランコ、ボブは跳び込み連続技で倒す。起き上がりには跳び込まないように（フランコは起き上がり攻撃がくるし、ボブは跳び込みをガードされる）。

山崎、マリーは垂直ジャンプC攻撃を繰り返す。

ギースはM.スパイダーでジャンプからのダブル疾風拳2回を誘える。しかし、M.スパイダーの着地点はギースの真下。ダブル疾風拳はあさっての方向に飛んでいくぞ。

ギースが落ちてきたところに連続技を決めてやろう。あとは繰り返し。起き上がりの烈風拳には注意。



間合いはなるべく近い方が空破弾を誘いやすいぞ



スパイダーを出すと、ダブル疾風拳を誘えるのだが…



その真下に入ることができるぞ。連続技で料理してやれ

強敵！ ジョー&クラウザー

ジョーは、基本的には基本戦法③でダウンさせて基本戦法②に持っていくのだが、基本戦法②にうまくはまらないことがある（ジョーのしゃがみ対ライン攻撃がこちらに届いてしまう）。ムリをしたくない人は基本戦法③だけで倒す方がいい。この場合、画面端で待っていれば爆裂ハリケーンをガードしたあとにも反撃が可能。ブレイクショットで反撃するもよし（難しいけど）。

クラウザーは、近づいてきたところにしゃがみC攻撃→遅めキャンセルストレートスライサー。食らってくれたらMクラブクラッチにつなぎ（とりあえずコマンドを入力しておく）、ガードされたらクイックスウェー→バックドロップだ。



しゃがみCを遅めキャンセルするのがポイントなのだ



裏ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

三節棍中段打ちとC攻撃…。ノーマルビリーとほとんど同じ!?

対CPU戦基本戦法

裏ビリーは基本的にノーマルビリーと通常技・必殺技の性能が変わらないので、とりわけ変わったことをする必要はない。したがって今回の対CPU戦攻略も先月紹介したノーマルビリーの対CPU戦攻略でOK楽勝だ！

基本戦法 パンクでデートI

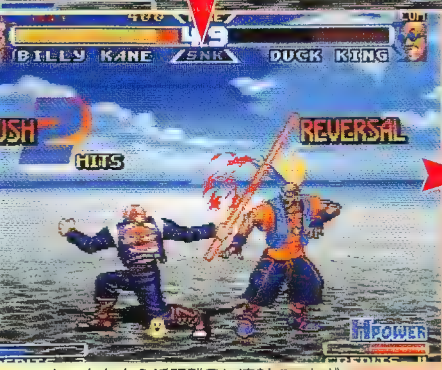
三節棍中段打ち（以下：三節棍）を露骨に乱発パターン

もちろんCPUはガードしてくるが、ほとんど全キャラに通じるのでお構いなしにラウンド開始から三節棍を出していこう。

また、別ラインに移動するCPUもいるので、その時はレバーを後ろにためつつ対ライン攻撃（C）を連発して近づこう。この際に注意することは、よくCPUの動きを見て、対ライン攻撃がヒットしてから三節棍を出すこと。CPUが別ラインにいるのに、お構いなしで三節棍を空振りしてしまうとさすがのビリーも反撃を受けてしまうぞ。

中間距離くらいから遠距離Cで突っ込んで…





ヒットしたら近距離Cに連射でつなぎ…



キャンセル三節棍中段打ち＋αを決めようぜ。マンボ！



ためを作りつつ、ちょっと歩いて三節棍で画面端に追い詰めよう

基本戦法 パンクでデートII

遠距離C攻撃でガンガン突っ込みパターン

CPUにガードされようが、移動技の遠距離C攻撃（はじめは先端を目安に）でガンガン突っ込んでいこう。

遠距離Cがヒットしたら近距離Cにつなぎ、キャンセル三節棍→火炎三節棍中段突きの連続技を決めよう。

ダウンを奪ったら頭割下方撃までしっかり追い打ちしておこう。

対人戦でもそうだが、移動中に遠距離Cを使う際には、レバーを後ろにためて（レバーを後ろに入れてても前進する）おけば、いきなり遠距離Cがヒットしても三節棍が出せるので、近距離Cがヒットしてから急いで三節棍をためる必要はなくなり、やりやすくなるぞ。

基本戦法 パンクでデートIII

集点連破棍出すだけパターン

これは連続技ができない人のためのパターン。このパターンはなるべくCPUを画面端に追い詰めてから使っていくといい。画面端に追い詰めるには、リーチがあり判定も強い跳び込みC攻撃（通常・小ジャンプどちらでも可）や移動技の遠距離Cを使って押していくといいぞ。

全キャラに通じるが、集点連破棍は飛び道具を消すことができないので、飛び道具を持っているキャラには充分気をつけよう。

ただこんだけ。↓Aから連射して出すとナイスじゃ



★★★ オマケ情報 ★★★

雀落としのあとに追い討ちができるのを知っているかな？

やり方は簡単、雀落としで相手を落とし、硬直が解けた直後（相手空中）に紅蓮殺棍を出すだけ。

しかし、この手の連続技を決めるにはある一定の条件があるように、この連続技にもいくつかの条件がある。まずは相手が画面端近くにいること、次は相手がジャンプ頂点くらいの時に雀落としがヒットすることの2つが条件だ。まぁ雀落としは相手がジャンプしたのを確認してから出しても遅い（対人戦ならなおさら）ので、相手の動きを観察し先読み対空気味に使っていこう。

なかなか狙う機会は少ないんだけど、こういう連続技もあるよってので任務完了！　ダメっすか？



画面端でこんな感じに雀落としがヒットしたら…



すぐに火あぶりの刑…いや、紅蓮殺棍で拾えるのじゃ

対CPU戦キャラ別攻略

ではキャラ別攻略だが、パンクでデートI・IIどちらもほぼ全キャラに利くので、自分のお好みで基本戦法を選んでちょうだい。ちょっと手強いキャラは基本戦法の他に補足を加えておくので、その点もチェックしておいてネ。

また、CPU戦のはじめの方に出現するキャラは跳び込み連続技だけで勝てるので、覚えておくといいぞ。

基本戦法パンクでデートI対応キャラ

テリー、ジョー、舞、双角、フランコ、山崎、崇雷、ダック、キム、チン、タン、クラウザー

ジョーはバックステップで避けることがあるが、そのあとにスラッシュキック（またはハリケーンアッパー→スラッシュキック）で突っ込んでくることが多いので、ガード後に反撃しよう。

崇雷は龍転身で避けることが多いので、その時はガードで様子を見よう。すると勝手に帝王天耳拳などを出すので、スキに連続技を決めてやろう。

基本戦法パンクでデートII対応キャラ

アンディ、舞、マリー、キム、ダック、ローレンス

アンディには、遠距離から出していくと飛翔拳を食らいやすいので、中間距離くらいがベスト。またパンクでデートIもかなり信用できるぞ。

キムは飛翔脚→飛脚を出してくることが多いので、充分に注意しよう。もちろん、戒脚までガードしたら連続技で反撃してやろうぜ。

補足

最後にパンクでデートI・IIどちらも通じるが、さらに専用パターンが存在するキャラを紹介だ。

ホンフゥ、マリーはしゃがみガードで待っていると、ダッシュ（マリーはストレートスライサー、スピンフォール）で近づいてくるので、ダッシュ中に屈A→C→キャンセル三節棍＋α（マリーは必殺技ガード後に）を決めてやろう。

また、スキのある電光石火の地、制空烈火棍、必勝逆襲脚も出してくるので、ガード後に連続技で反撃してやろう。

ボブ、フランコ、ビリー、山崎（アンディ、舞、ダック、キム、タンも可）には跳び込んで連続技を狙おう。跳び込み攻撃（C攻撃がいい）はなるべく早めに出していくとグッドだ。ビリーには遠目からダッシュジャンプ攻撃で跳び込み、近づいたら小ジャンプを使うといい。また、雀落としが怖いなら、ちょっとずつ近づいて屈A（先端を目安）からの連続技を狙っていってもいいぞ。強襲飛翔棍はガード後に近距離C→キャンセル三節棍で対処しよう。

崇秀は少しずつ後退すると、帝王神眼拳を出すので、投げかB、B、➡C、⬅C→キャンセル三節棍を狙おう。

ローレンスは跳び込み連続技も狙えるが、画面端で待機して、近づいてきたところに垂直 or バックジャンプ攻撃を当てるといいぞ。ヒット後は着地で連続技を狙おう。



こうなることも少なくない。この時は即ガード

何故か勝手に突っ込んでくる。ガード後に死刑

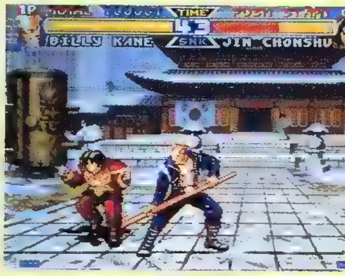




飛び込み連続技だけで勝てるキャラも多い。苦しゅうない！



このくらいの間合いで狙うとヨカ。じりじり近づくのじゃ



後退していると神眼拳。投げでも連続技でも何でもよか

強敵！ギース・ハワード

ギースは中間距離から屈A（先端目安）→Cのコンビネーションを狙い、ヒットした時はキャンセル三節棍中段打ちを出そう。屈A→Cがガードされたら、Cの後にキャンセルしないで単発三節棍中段打ちを出すと当たるぞ。しかし、ギースもひたすら当て身投げを狙ってくることがあるので、その際には跳び込み攻撃（B）を昇りで早めに出し、避け攻撃や当て身投げ（または烈風拳）を誘いつつ、着地と同時に屈Aからの連続技を決めていこう。まぁ後述した方が確実に勝てるので、その辺はみんなのお好みで選んでネ。

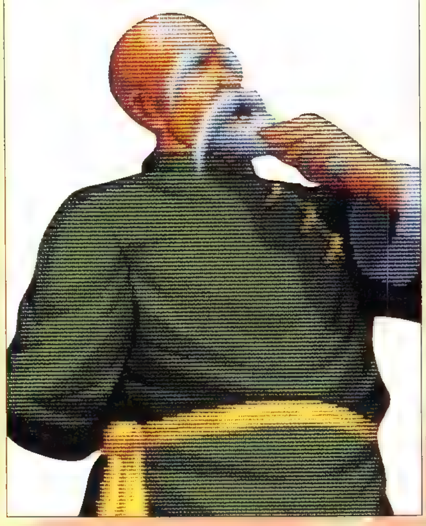




跳び込みの昇り中（早め）にBを出して技を誘い…そのスキに着地から連続技を決めるのじゃ。死刑！

技コマンド表

投げ技	
一本釣り投げ	➡+C
地獄落とし	➡+B
特殊技	
頭割下方撃（相手ダウン時）	⬇+C
必殺技	
三節棍中段打ち	⬅ため➡+A
火炎三節棍中段突き（三節棍中段打ち中）	⬅➡+C
雀落とし	⬇↙⬅+A
集点連破棍	A連打
強襲飛翔棍	↙⬇↘➡+B
火龍追撃棍★	⬇↙⬅+B
水龍追撃棍★	⬇↙⬅+C
超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅+BC
潜在能力	
紅蓮殺棍	➡↘⬇+C



裏タン・フー・ルー

攻略／モリスケ

固まる、という摩訶不思議な特徴がある。このような美味しい性質を見逃す手はない。

対ラインC攻撃にキャンセルをかけて出す必殺技は、突進技の弱旧箭疾歩が最適。うまくガードさせることができればCPUは高確率で固まっているので、そこに近距離立ちC2発目キャンセル強旧箭疾歩を決めよう（キャラによっては対ラインC攻撃をガードせずに食らい続けるが、それはそれで連続技になるので問題ナシ）。

弱旧箭疾歩をガードさせたあとは間合いがそれほど離れないので、無理に跳び込みから連続技を狙わない方がいい。強旧箭疾歩が当たればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動して起き上がりに対ラインC攻撃を重ねてもう一セット。

これをひたすら繰り返しているだけでも簡単に勝てるが、パワーゲージがMAXまでたまれば超必殺技の旋風剛拳を決めることもできる。弱旧箭疾歩をガードさせてから素早くダッシュして近距離Aを当て、キャンセルで旋風剛拳を出せばOK。タイムが早ければS×3も充分狙えるゾ。

このように対ラインC攻撃からのパターンは超強力だが、対ラインC攻撃をガードさせるまでの戦法を知らなければパターンに持ち込めない。基本戦法として2つ紹介しておくのでしっかり覚えておこう。

対ラインC攻撃をガードさせパターンに持ち込めばよいぞ！

対CPU戦基本戦法

CPUに対ラインC攻撃をガードさせ、キャンセルをかけて必殺技を出すと少しだが



起き上がりに対ラインC攻撃を重ねてガードさせ…



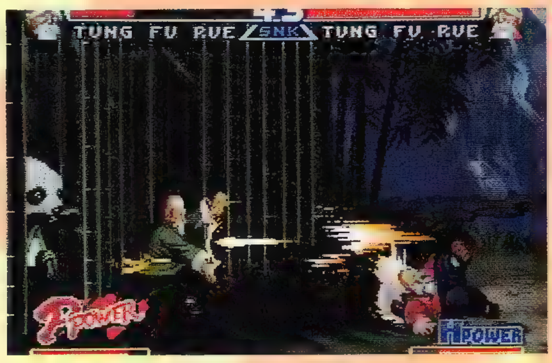
キャンセルで弱旧箭疾歩。すると相手が固まるので…



近距離Cが相手にヒット。もちろん強旧箭疾歩につなごう

基本戦法①
旧衝波パターン

旧衝波の先端を当てるように連射。CPUは別ラインへ移動してから接近しようとするので、近づいてきたところに対ラインC攻撃を当ててキャンセル旧箭疾歩だ。



旧衝波で別ラインへ移動させ、そこに対ラインC攻撃だ

基本戦法②
遠距離立ちCパターン

リーチのある遠距離立ちCの先を当てるように出す。うまくヒットすればスキのある技を誘えるので、そこに反撃を加えてダウンさせ、別ラインへ移動して起き上がりに対ラインC攻撃を重ねるといい。

もちろんキャラごとに反応は異なるので、キャラ別攻略をチェックするべし。



遠距離Cの先を当て、スキのある技を誘うべし

★★★ オマケ情報 ★★★

先月号でちょこっと紹介した裏回り旋風剛拳について詳しく解説しよう。

裏回りの狙える状況は、強旧箭疾歩の先端を当てた時とブラボー烈千脚が決まった時。これらの技が入ったら、すぐ別ラインへ移動して旋風剛拳を発動しよう。起き上がった相手に旋風剛拳が裏回りでヒットするぞ。

見た目は結構使えそうだが、重なり具合が少しでも甘いと相手の対ラインC攻撃に負けてしまう。それ以前に、強旧箭疾歩の終わり際が当たることがほとんどないし、ブラボー烈千脚も常に出せるわけではないので狙える機会はほとんどないかもしれないけど、もしこれらの技が決まった時には試してみよう。



このくらい余裕があればつぶされない。そうはないケド

技コマンド表

投げ技	
裂千掌	→+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
旧撃放	C連打
旧衝波	↙ため→+A
旧箭疾歩（弱・強★）	↓↙←+AorC
旧烈千脚	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	
ブラボー烈千脚	→↘↓+C

対CPU戦キャラ別攻略

基本戦法①対応キャラ

テリー、舞、ボブ、フランコ、タン

舞はムササビの舞を出してくるので別ラインへ移動して回避し、連続技。

基本戦法②対応キャラ

ジョー、双角、崇雷、ビリー、チン

ジョーは突進技やハリケーンアッパーを出してくるので、立ちCを当てたら別ラインへ移動しよう。

双角はジョーと同じく立ちCを当てたら別ラインへ移動し、対ラインC攻撃をヒットさせよう。

崇雷は立ちCを当てると飛び道具を撃ってくるので、すぐに小ジャンプで跳び込み連続技を決めよう。

ビリーは立ちCを当てたら別ラインへ。

チンは立ちCを当てるとなぜかこちらに走ってくるので、そこに連続技を決めてパターンへ。

その他のキャラ

アンディ、ホンフゥ、マリー、山崎、崇秀、ダック、キム、ローレンス、クラウザー

アンディは旧衝波を出すとなぜか走って当たりにくるので、連発するだけで勝てる。

ホンフゥは旧衝波を連発するだけで楽勝。旧衝波の下を電光石火の地でくぐろうとして食らい続けるのだ。

マリーには画面端まで後退し、バックジャンプC攻撃を下降中に出そう。突進技を出してきたマリーにヒットするのでひたすら繰り返せばいい。

山崎はこちらに近づいてくるまでしゃがんで待ち、しゃがみCの先端を当てるように出す。うまくヒットしたら、あとは起き上がりにしゃがみCの先端を重ね続ければOK。

崇秀はジリジリ後退しながら間合いを離すと帝王神眼拳で背後にテレポートしてくるので、消えた！ と思ったら立ちCを出そう。反応が遅くなければ出てきたところにヒットするので、強旧箭疾歩につなげてパターンに持ち込む。

ダックは待っていればスキのある必殺技を出してくるので、ガード後に連続技を決めてパターンへ持ち込めばいい。

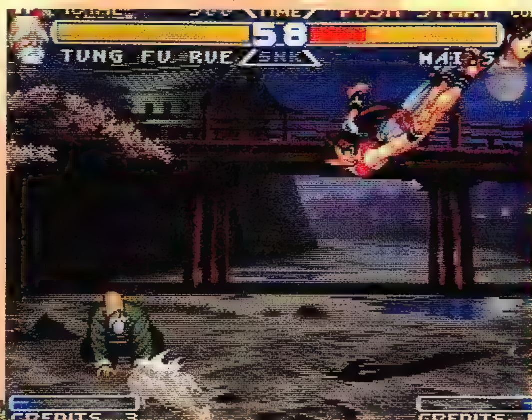
キムは間合いを離してから立ちAを空振ると飛翔脚を出してくる。スキの大きな戒脚まで出してくるので、ガード後に連続技が入る。

ローレンスは試合開始直後にバックステップし、立ちAを空振りして垂直ジャンプ。ブラッディーアクセルを誘えていれば足元にローレンスがいるので、下降中にジャンプC攻撃を当てて連続技だ。

クラウザーは近づいてくるまで待ち、しゃがみC攻撃の先端をガードさせてキャンセルで強旧箭疾歩を出そう。リバーサルで当て身を出すが、取れずにクリーンヒット。あとはパターンに持ち込めばよい。



ひたすら食らい続けるアンディ。ごっちゃんです



旧衝波が当たるとムササビの舞を高確率で出してくる

起き上がりにしゃがみCの先端を重ね続けて以上





これをガードしたら少し前進して立ちCから旧強箭疾歩だ

消えた瞬間に立ちCを出せばいい。遅くなければ…





自動的に振り向いて立ちCがヒットする。結構簡単

強敵！ ギース・ハワード

ギースもクラウザーと同じくまずはしゃがんで待つ。てくてく近づいてきたら、おもむろにしゃがみC攻撃を出す。

ギースのしゃがみキックでつぶされることもあるが、ダメージは小さいので根気よく何度も狙おう。うまくガードさせることができたら、キャンセルをかけて弱旧箭疾歩を出し、ガードさせる。すると、そのあとに当て身空振りや別ラインへ移動、こちらに歩いてくる、固まる、のいずれかをおこなうので、そこに連続技を決めてダウンを奪おう。

ダウンさせたらいつものように対ラインC攻撃を重ねるのではなく、しゃがみCを重ねてキャンセルで弱旧箭疾歩を出し、同じように以降繰り返すべし。



弱旧箭疾歩をガードさせれば勝利はほぼ確定なのだ



データイースト	パズル	174M
MVS 発売中 88,000円	カセット 発売中 29,800円	CD — —

マジカルドロップ3
Magical Drop 3™

解析・攻略／DSP-たろりん

ルート分岐表公開！ 各キャラ攻略もバッチリ！

家庭用発売を記念して、今月はストーリーモードでのルート分岐表を公開。また今月と来月の2号にわたり、キャラ別攻略も掲載していくよん。さらにすごろくモードの基礎解析もオマケでついて、とってもオトクなんですぅ～♡

あのキャラに会うにはこう進め！ ストーリーモード・ルート分岐表公開！

ルート分岐のカギはクリア時間にあった！ その面のクリア時間が「40秒」をこえるかこえないかが、ルート分岐における一つの目安になっているのだ。例外はムーン、ハングドマン、ブラックピエロの3人。彼らに会うためには、以下のようなキビシイ条件をクリアしなきゃいけないのだ（ふつう／全国大会のみ）。

●ムーン
ハーミット終了後、ゲーム実時間が90秒以下

●ハングドマン
ハーミット終了後、ゲーム実時間が300秒以上

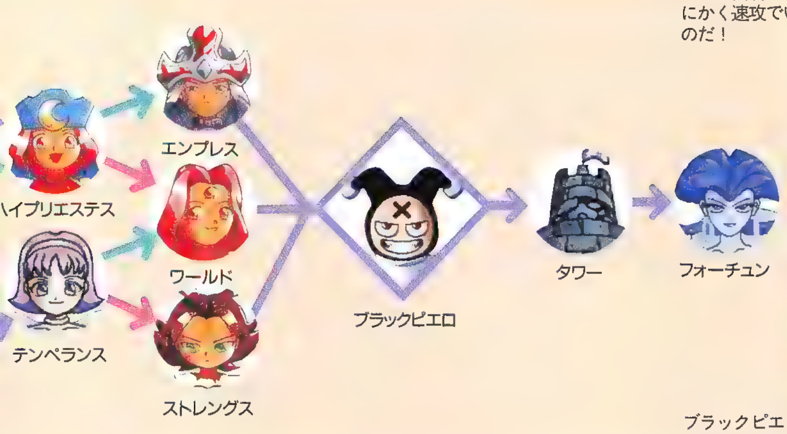
●ブラックピエロ
タワーに入る直前の得点が15万点以上

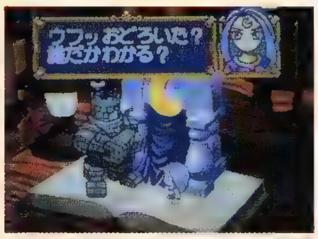
3人のうち、どれを出すのもひと苦労。特にブラックピエロはツライ。しかも勝つのはもっとツライぞ～！

●かんたん



※紫色の矢印は、面のクリア時間に関係なく進みます





ムーン出現！ とにかく速攻でいくのだ！



ブラックピエロの親衛隊？ 謎のピーナッツギャルズ

最弱キャラついに交替!? 今回はフールじゃなくて…

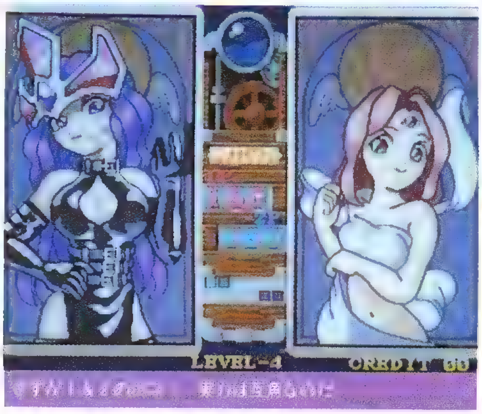
今回のIIIはとにかく個性豊か。相手への攻撃も、たくさんの要因が組みあわさって決定されているのだ。

攻撃配列テーブル

相手に送る玉の配列の種類は5つのグループに分けられる。基本的に数字が大きいほど強いと思ってOK（2と3の間がちと微妙）。

1：フール、ラバーズ、デビル
2：エンペラー、チャリオット、ジャスティス、デス、スター、サン
3：マジシャン、ハイプリエステス、ハイエロファント、テンペランス、ムーン、ジャッジメント
4：エンプレス、ストレングス（娘&父）、ハーミット、ハングドマン、ワールド
5：フォーチュン、タワー、ブラックピエロ





攻撃段数

連鎖数及びその連鎖で消した玉の総数により、相手へ何段玉を送るかが決定されるが、実はこれもキャラによって強弱がある。これが強いキャラは、相手により多くの段数を送れるのだ。

またその強弱により、相手に送るラインにどれだけ氷玉を混ぜるかというのも変わってくる（もちろん強い方がたくさん氷玉を送れる）。

例えば4連鎖で35個玉を消した時、フールが相手へ送る段数は6段なのに対し、フォーチュンだと8段、という具合。ただしどのグループも、送れる段数は最高8段までだ。

弱：フール、ラバーズ、デビル、ハングドマン
中：マジシャン、エンペラー、ハイエロファント、ハーミット、ジャスティス、デス、ムーン
強：ハイプリエステス、エンプレス、チャリオット、ストレングス（娘&父）、フォーチュン、テンペランス、タワー、スター、サン、ジャッジメント、ワールド、ブラックピエロ

攻撃パターン

各キャラの攻撃パターン。つまり、端からくるとか、真ん中だけくるとかいう例のアレだ。各キャラ攻略を参照。



同性能キャラ?

攻撃配列テーブル、攻撃段数、攻撃パターンの3つ（+スペシャル玉）によりそのキャラの性能はほぼ決まるが、キャラによってはその3つがすべて同じものもいる。

エンプレス&ワールド、テンペランス&ジャッジメント、チャリオット&スター、エンペラー&デス、マジシャン&ハイエロファントがそうだ。

この5組はスペシャル玉の色が違うだけで、ほぼ同性能（※）。フール&デビルも3つとも同じだけど、虹玉があるフールが若干有利。よってIII最弱キャラの座はなんと、フールじゃなくてデビルに決定！ なんか意外だねぇ。

※ただし「ほぼ同性能」とはいえ、スペシャル玉の出現確率が微妙に違うので、厳密にいえば差は出る。女王&ワールドは一緒だけど、あとはそれぞれ、節制＞ジャッジ、チャリ＞スター、デス＞皇帝、教皇＞マジシャンという感じ。もっともこの差は本当に微妙。ほとんど気にする必要はない。

●ふつう/全国大会



※紫色の矢印は、面のクリア時間に関係なく進みます

キャラ別攻略

XV デビル



スペシャル玉　赤　青

攻撃パターン

2段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
1段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

攻略法

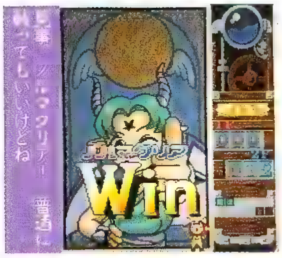
デビルと戦う時の心得というべきものは、ハッキリいって存在しない。なぜなら、彼はマジドロIIIの最弱キャラだから…。CPU戦の1人目に出てくるくらいだし。

彼の弱さの原因は、やはり攻撃ラインの同色の固まり具合。大量に固まっている同色のドロップは、まぁ消しやすいこと消しやすいこと。ラインが最下段まできて負けることはまずないだろう。

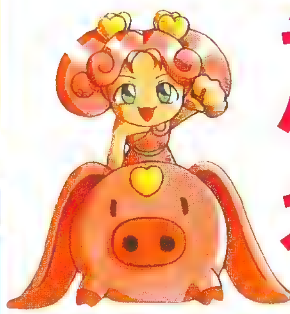
ということは、勝負はノルマクリアで決まることが多いということになる。どのみち、同じ色が固まっている＝大連鎖は組みにくい、ということなので、2連鎖ぐらいを繰り返して、とにかくハイペースで玉を消し続け、ノルマクリアに専念しよう。…といってもこれは対戦での話。CPUのデビルは大連鎖で思う存分いたぶってやろう。







VI ラバーズ



スペシャル玉　赤　黄

攻撃パターン

3段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
2段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
1段		↓		↓		↓	

攻略法

玉の配置自体はデビル、フールと同じく最弱クラスに位置するラバーズ。しかし、攻撃ラインの送り方が少々違い、最初の1ラインだけはデコボコに送られてくる。

これが何を意味するかというと、1回の攻撃だけでは同じ玉が固まって送られてくるが、2回目以降の攻撃で、1回めに送られた玉がズレるということだ。このパターンをうまく返すためには、1回攻撃されたら次の攻撃をされる前に、画面内の玉を一気に消してしまうことが必要。

とはいってもそれほど神経質になる必要はない。実は同じ玉が固まっているのがズレて分断されることで、L字組みが自動的に大量発生したりする。このパターンになってくれると大連鎖で返すことも可能になるぞ。そういう意味では面白い対戦相手といえる。







XI ジャスティス



スペシャル玉　赤　青

攻撃パターン

5段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段			↓	↓	↓		
3段			↓	↓	↓		
2段			↓	↓	↓		
1段				↓			

攻略法

ジャスティスの攻撃は氷玉、色氷玉が含まれていることが多い。氷玉さえこなければ同じ色が固まっていることが多いので、真ん中の3ラインを消し続けて粘っていればなんとかなることが多いぞ。

問題は氷玉が大量に送られてきた時。ジャスティスの攻撃パターンからいって、送られてきた氷玉はズレてしまい、たいていは市松模様を描くかのような配置になる。これをまとめ直すのは一苦労だ。

そこで、こんな配置になってしまった場合は、氷玉をまとめることよりも、「何色に変化させるか」を考えた方がいい。例えば市松模様の氷玉の間に赤があるとしたら、その一角の氷玉を赤に変えれば、氷玉はすべて赤になるというわけ。画面全体を見て、何色に変化させると有利になるかを判断できるようになろう。









Ⅳ エンペラー



スペシャル玉
赤 緑 虹

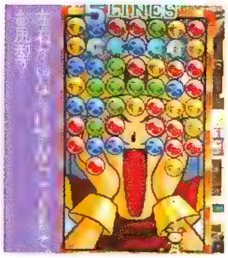
攻略法

左から数えて2、6列目が一番先に下がってくるという、気味の悪い攻撃パターンを持つエンペラー。オカマの彼にはふさわしいかも!?

その気味の悪い送り方のわりには、同色が固まって送られてくることが多い。やはり、1ライン目以外はほぼヨコに均等に送られてくるのが原因といえるだろう。

対処法としては、真ん中の4列目を境界線にして、右側は右側、左側は左側で連鎖させていくといい。固まっている同色をサクサク消していれば、相手ではないハズだ。









攻撃パターン

4段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
3段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
2段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
1段		↓				↓	

それほどツラいばいいので、攻撃ラインに氷玉が含まれていることもあるが、その氷玉も固まっていることが多い。

ただ、大連鎖は時間がかかる。組みやすいからといって連鎖に固執して、ノルマ負けすることだけは避けよう。

XVII スター



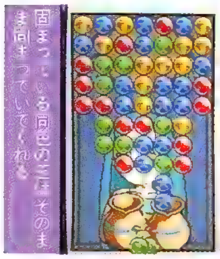
スペシャル玉
青 星

攻略法

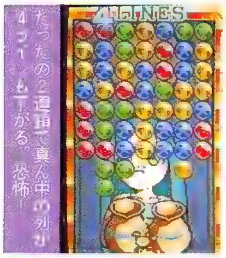
スターの攻撃は真ん中が重点的に送られてくるので、その真ん中をいかに消していくかがカギとなる。

スターの攻撃ラインは同色が固まっていることが多く、決して強いとはいえない。それがズレてしまうせいで対処しにくくなる、というのがマジドロⅢにおける最大の特徴なわけだ。

ところがスターの場合、攻撃パターンからいって、真ん中付近の列はあまりズレることなく下がってくるので、同色が固まったままであることが多い。









攻撃パターン

7段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6段		↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段		↓	↓	↓	↓	↓	
4段			↓	↓	↓	↓	
3段			↓	↓	↓		
2段				↓	↓		
1段				↓			

要するに「真ん中を消しやすい＝粘りやすい」ということなのだ。

とはいっても、スターは少ない連鎖数でもたくさんのラインを送ってくる。長引くとソンなので、なるべく速攻でカタをつけたい相手だ。

初心者講座であ〜る



ここでは、マジドロをはじめて日が浅い人のために、初心者が陥りやすいワナとその対処法を紹介しよう。

ワナ1 消えている玉の上の玉は取れないのであ〜る

あとづけ連鎖を覚えたばかりのころによくハマるワナ。「まずこの色を消して、次に隣からこの色を持ってきて…あれ？　取れない！」という経験はないだろうか。そう、消えている最中の玉の真上にある玉は取ることができないのだ。特に、消した玉と同じ色がヨコにつながっていた時に犯しがちなミスである。



これを防ぐためには、連鎖をはじめる前になるべく玉の組み替えを済ませておき、下から順に消していくだけで連鎖を続けられるような配置にしておけば大丈夫だぞ。

あともう1つ、連鎖中に次に拾う予定の玉の下には玉を撃ち出さないようにすることも重要。頭の中に「連鎖の設計図」を作っておくつもりで。



ワナ2 消したくないのに虹玉を消してしまったのであ〜る

ピンチの時までとっておこうと思っていた虹玉をうっかり消してしまう…。このミスの原因は主に2つ。

1つ目は、虹玉の上にある玉と同じ色を、虹玉の下に撃ってしまうミス。虹玉はワイルドカード、つまりどの色にも対応しているので、虹玉の上の玉→虹玉→下の玉、で3つ同色が並んだとみなされてしまうのだ。普段から気をつけておくしかないだろう。



2つ目は、虹玉の隣で玉を消してしまうミス。これもまた、防ぐには「気をつけておこう」としかいえないが、画面端などの、連鎖中にジャマにならないところへ虹玉を移しておくなどの対策をしておけば、多少は違うハズ。



VII チャリオット



スペシャル玉：赤・[illegible]

攻略法

チャリオットの対処法は、スターとほぼ同じ。ひたすら真ん中を消し続けていれば大丈夫だ。

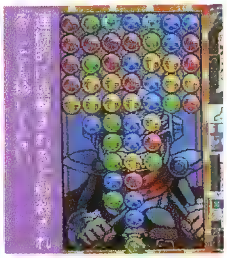
とはいえ、スターやチャリオットの怖さは、たったの2連鎖で4ライン送ってくるというその攻撃力。ちょっと油断していると、連続攻撃でアッというまにやられてしまう。相手が激しい攻撃を仕かけてきたら、とにかく連鎖をし続けて時を止め、粘らなければならない。幸い、下がってくるのは真ん中の消しやすい場所なので、粘りやすいといえば粘りやすい。

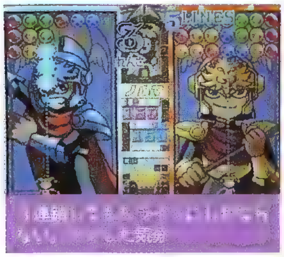
逆に自分がチャリオットを使っている場合は、2連鎖だけをし続ける戦法が強い。3連鎖をしてもほとんどの場合5ラインしか送れないので、2連鎖4ラインを送り続けるのが最も効率いい攻めなのだ。

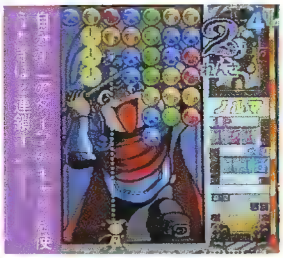
攻撃パターン

7段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6段		↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段		↓	↓	↓	↓	↓	
4段			↓	↓	↓	↓	
3段			↓	↓	↓		
2段				↓	↓		
1段				↓			









0 フール



スペシャル玉：赤・青・虹

攻略法

ハッキリいってデビルと同じで弱いので、適当に消して返しているだけでまず勝てるだろう。とはいっても、攻撃ラインにまれに氷玉パターンが混ざることもあるので、これについて少し。

攻撃ラインは1ラインごとに、ノーマル玉のみのラインか、氷玉が多いラインかのどちらかから（特殊な処理によって）選択される。つまり氷玉は、送られてきた瞬間はヨコに固まっているわけだ。

そしてデビルやフールは攻撃パターンの特性上、列がズレることがないので「送られてきた氷玉はずっと同じラインに固まっている」ことになる。これを周囲の玉と同じ色に変化させると…、やっぱり同じ色が大量に固まることに。

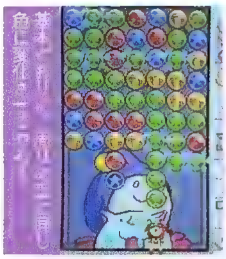
そんなわけで、周囲の色と相談して氷玉を何色に変化させればいいのか考えると、より一層有利に戦えるぞ。

攻撃パターン

2段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
1段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

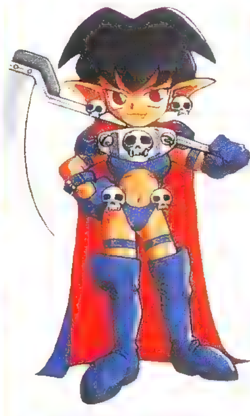








XIII デス



スペシャル玉：[illegible]・緑・虹

攻略法

デスの攻撃パターンからいって、左右3列はほぼズレずに同時に下がってくるので、端の方で同じ色が固まったままになることが多い。エンペラーと同じように、左は左、右は右で連鎖させるようにしていくといいぞ。うまくつなげば画面の左右をいったりきたりして大連鎖をすることも充分可能だ。

さて、攻撃ラインの中に氷玉、色氷玉がなければ以上なのだが、色氷玉が混じるパターンがくると話はまた違ってくる。

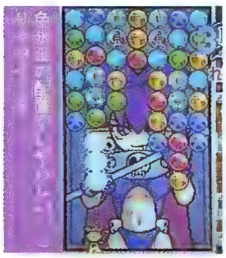
たいてい色氷玉の周囲には同色のノーマル玉がないので、色氷玉が混じるだけで、画面内のドロップの配置がてんでバラバラになってしまうのだ（これは他のキャラを相手にする時にもいえる）。

とにかく素早く色氷玉をノーマル玉に変化させ、そのあと落ち着いて同色をまとめていこう。

デスが相手の時はラインの下がるペースが遅いので、多少は玉をまとめる余裕があるハズ。

攻撃パターン

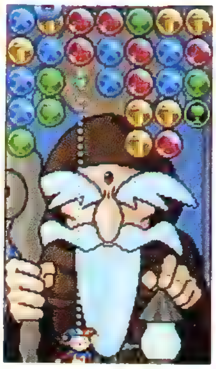
4段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
3段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
2段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
1段		↓				↓	







IX ハーミット



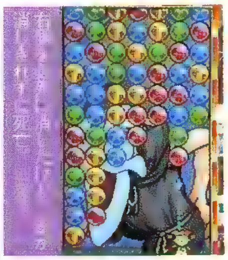
スペシャル玉 青 緑 虹

攻略法

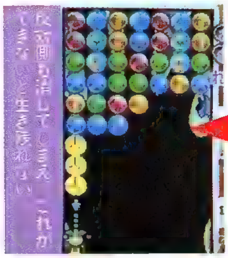
ハーミットは強い。何が強いって、左右両端がズンズン下がってくるので、粘りにくいことこの上ないのだ。どちらか片方の端を消していっても、反対側の端まで手がまわらず、その間に次の攻撃がきて負ける、というのがハーミットに対する典型的な負けパターンなのである。

ハーミットを相手にするには、連鎖を途切れさせない腕が必要となる。ハーミットが攻撃をしてきたらどちらかの端を消しつつ連鎖を開始、そのまま連鎖を切らさずに反対側の端も消していくのだ。これができないとまず勝てないと思っていい。

時間を遅く進ませる技をフル活用して、うまくあとづけ連鎖を繰り返していこう。玉がそろっていない状態からでも、7〜8連鎖をするくらいのつもりで挑め。





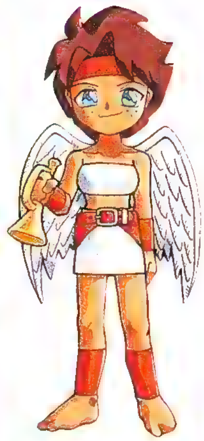




攻撃パターン

4段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
3段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
2段	↓	↓				↓	↓
1段	↓						↓

XX ジャッジメント



スペシャル玉 青 黄 虹

攻略法

中央の列が集中的にモリモリ下がってくるイヤなキャラ。しかしジャッジメントの攻撃ラインは、豪快にヨコ一直線に同色が並んでくることがあり、このパターンがくるとムチャクチャ返しやすい。この現象は特に4ライン目あたりから起こりやすい。

ただし、ジャッジメント側にも対応策はある。1回ラインを送ったらすぐにまた（2連鎖ぐらいの少ない連鎖数で）追い討ちをするのだ。そうすれば、ヨコに並んでいる同色がゴリっとズレる。タテには同色がまったく並んでいない分、逆に消しにくくなるぞ。

そこでジャッジメントと戦う側としては、1回ラインを送られたらすぐに連鎖をはじめて時間を止め、追撃を食らう前に画面内のドロップを一掃してしまうといい。これを意識するだけでずっとラクに戦えるハズ。









攻撃パターン

6段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段		↓	↓	↓	↓	↓	
4段		↓	↓	↓	↓	↓	
3段		↓	↓	↓	↓		
2段				↓			
1段				↓			

すごろくモード解析ですぅ〜♡

すすむ1 進むマスの数は炎玉の数で決まるんですぅ〜

すごろくモードでは、進むマスの数を表すゲージが表示されている。このゲージは連鎖すると出現する「炎玉」を取ることで上がっていき、制限時間内に到達したゲージ量によって、進むマスが決められるというわけ。

炎玉は玉を27個消すごとに出現するが、出現数はその間の最大連鎖数と同じ。つまり玉を27個消す間で連鎖数の最大が8なら、炎玉は8コ同時に出現するということ。

ただし1度に出る炎玉の数には上限があり、ゲーム画面のヨコの列の数以上は出ない。だからヨコの列が9列しかないステージでは、9連鎖で止めればムダがないぞ。

炎玉はBで吸い込むか、下から他の玉をぶつけて押しつぶせば取れる。この2種の取り方には違いがあり、吸い込むとちゃんと炎玉1つでゲージが1目盛り上昇するが、押しつぶすとゲージは1／2目盛り分しか上がらない。よって、できるだけ直接吸い込むようにした方がおトクなのだ。





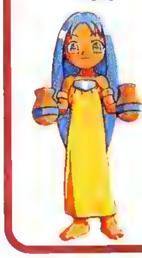
すすむ2 敵キャラとバトルをしてふき飛ばすですぅ〜

すごろくのMAP上にはライバルキャラが3人いて、各自移動している。これらのキャラと同じマスに止まるとバトルに突入するぞ。この勝負に勝てば、相手キャラをMAP上からふき飛ばして抹殺することができるのだ。ただし負けるとゲームオーバー。戦いたくない時にはバトルを拒否することもできるが、拒否権は3回までとなっているぞ。

すすむ3 ラッキーなマスとイヤーンなマスがあるんですぅ〜

MAPのマスには記号つきのものもある。赤いマスはイイことが、逆に紫のマスはイヤなことが起きるマスだ。紫に止まりたくない人は炎玉の数を調節して、進むマスの数をコントロールしよう。あまりのんびり進むとライバルに負けてしまうから、そのあたりのかねあいも考慮すること。

他にも、ボスキャラが出現するマス（強制ストップ）などもあるぞ。





真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

イラスト／しろー大野

TM

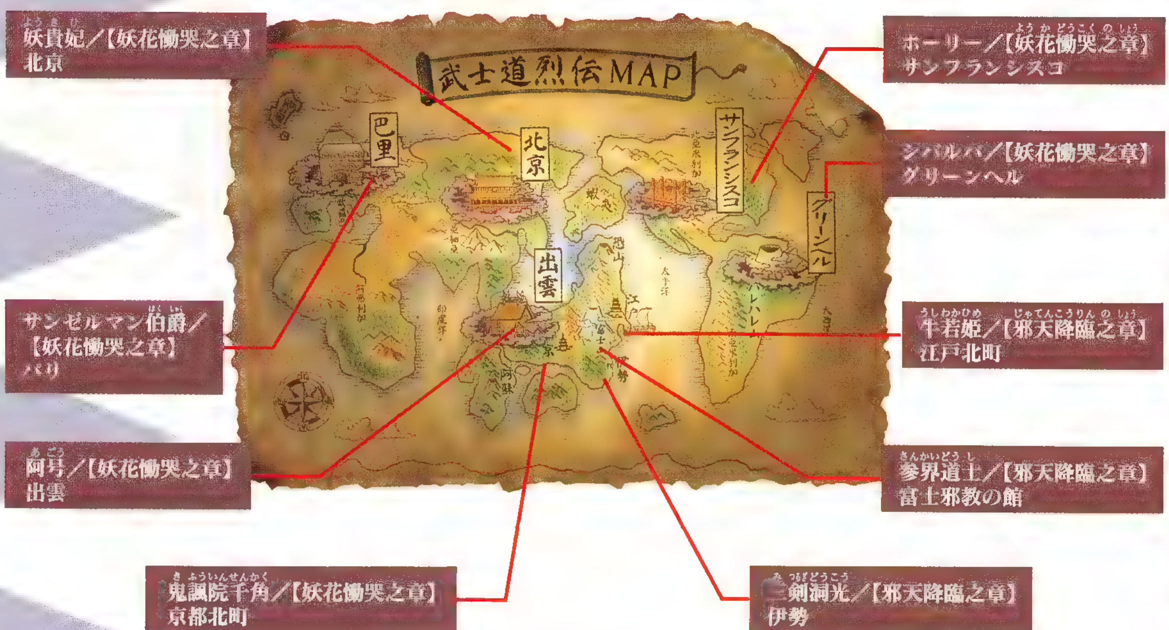
今回は両章のボスとその配下たち、さらに彼らの背景や目的をど〜んと公開するぞ!!
その他、敵モンスターの系統や攻撃も紹介しているのでお見逃しなく!

SNK	RPG	容量不明
MVS —	カセット —	CD 6月27日発売予定 6,800円

両章のボスたちの設定と目的を紹介！初公開イラストも目白押しだぞ!!

世界各地に散らばる中ボスたち

ボスを追う主人公たちのゆく手を阻む十人十色の配下たち…。両章に登場する中ボスたちの場所をMAP上に表わしてみたぞ！ これでどの敵がどこにいるのか一目瞭然だ!!
各ボスの詳細は次ページから紹介しているので、このMAPで位置を確認しながら読んでね！



※画面は開発中のものです

邪天降臨之章

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）



魔界から蘇った永年の怨霊！

天草の復活

遠く島原の乱から100年余。魔界をさまよい続けていた彼の怨霊は、ここにきて復活の機会を得た。暗黒神との出会いである。

暗黒神の強大な力で現世に復活した天草は、まず実体化するために服部半蔵の息子、真蔵に目をつけた。鍛えられた真蔵の強靱な肉体は、島原の乱で死をよぎなくされた当時の天草のそれに近く、まさにうってつけの〝素材〟だったのだ。

真蔵の体を乗っとった天草は次にグリーンヘルへ向かった。そこで聖石、パレンケストーンを手に入れた彼はさらに魔力を高め、魔界の魂を次々と召喚していった。

現世への完全復活を遂げた天草は、野望実現のためについに動き出したのだ。



ガルフォードのスタートイベントで、天草は真蔵の体を乗っとるぞ



チャムチャムのスタートイベントで、天草は聖石を奪うのだ

天草の野望

日本各地の聖なる霊力で護られた聖地をことごとく侵し、日本全土を魔界の力で押さえ込むことによって暗黒神の世界へと変貌させていく…。これが天草の野望だ。

島原の乱で幕府によって死に追いやられた天草は、幕府に対してすさまじい怨念を抱いていた。彼の計画の中で江戸城を中心とする幕府の本拠地たる江戸が最初に狙われたのは、そのためである。

彼は世界の変貌計画と同時に、幕府への復讐も開始したのだ。

配下たちの設定と目的

十兵衛を追う形で江戸城井戸へ向かった主人公たちは、そこで上下逆さまの江戸城と一人の美女に遭遇する。

この美女が牛若姫。彼女の目的は、愛しの天草に命じられた江戸城陥落ただ一つ！

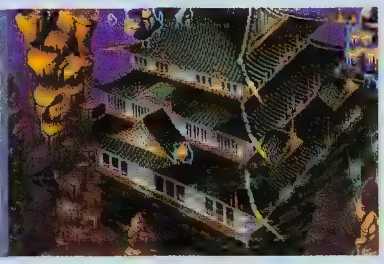
そのために、民衆の乱れた心や幕府への反抗心のエネルギーを結集しようと関東各地に怪しげな暗黒神の御神体を祀らせたり、江戸城の地下に魔の城、「逆さ江戸城」を建造するなど、献身的な働きぶりを見せている。

しかし、風水的に最高の土地に建つ江戸城は強い霊力に護られているため、牛若姫は「逆さ江戸城」を完成させることができないでいた。

そこで彼女は江戸城を護る霊力を断ち切ろうと、霊力の拠点、富士邪教の館に配下の参界道士を送り込んだのだ。

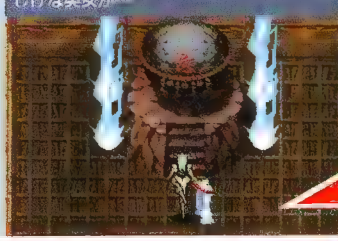
村人は暗黒神、アンブ様の御神体を崇めている。危険！





これが魔の城「逆さ江戸城」だ！ 忍者屋敷みたいね…

城の最深部には、御神体に祈りを捧げる怪しげな美女が…



完成と同時に天地を逆転させ、江戸城を陥落させようって魂胆だ



牛若姫（うしわかひめ）



天草の右腕を務める美女！

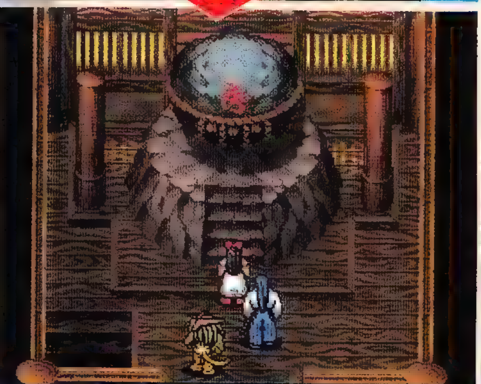
・その強大な怨念を天草に見初められ、配下として魔界から召喚された魔物。
・天草の野望に自らの野望を重ね、彼に側近としての想いを超えた感情を抱いている。

江戸北町の状況

民衆の心は牛若姫の仕かけた暗黒神への信奉で満たされており、江戸幕府は崩壊すると思い込んでいる。街全体が不穏な空気に覆われ、店にも店主はいない。とにかく暗い！

富士山中にはなにやら不気味なほこらが…



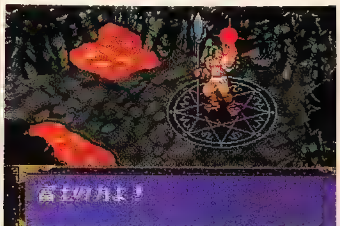


中には降りてくれといわんばかりの階段がある！

参界道士の目的は、牛若姫の命令通り江戸を護るエネルギーの拠点、霊峰・富士の地脈を断ち切ること！

そのため、富士中腹にほこらを造り、そこから富士の地下中心部にこもって一人っきりでひっそりと働いている。なんだかちょっぴり健気だなあ…。

主人公たちは牛若姫に会う前にこの邪教の館、地下洞窟で彼の計略を知ることになるのだが、その計略は江戸城を護る霊力を断ち切るだけでなく、同時にそのエネルギーを牛若姫のもとに送り、一気に「逆さ江戸城」を完成させてしまおうという恐ろしいものだったのだ！



階段を降りた地下洞窟では、魔法陣の上で祈る参界くんが！



参界道士（さんかいどうし）

もとは人間だったが、天草の誘いに乗り、彼に魔力を与えられて魔人となった。
今は牛若姫の配下として天草の野望に貢献している。

富士・邪教の館の状況

富士全体が異様な雰囲気で、樹海も変容しはじめている。
ナコルルいわく「森が泣いている」のだ！



さすがナコルル！　彼女には森の悲鳴が聞こえるのだ



三剣洞光（みつるぎどうこう）

もとは人間。参界道士と同じく天草の誘いに乗り、彼によって魔力を与えられて魔人となる。

伊勢の状況

日本の太陽神、天照大神の聖地であるここ伊勢にも、天草の魔の手は忍び寄っていた。

聖地に似つかわしくない不穏な空気は、天草がこうした土地をも魔界の地に変えてしまおうと企んでいる何よりの証拠なのだ。

神官も不穏な空気を察しているようだ



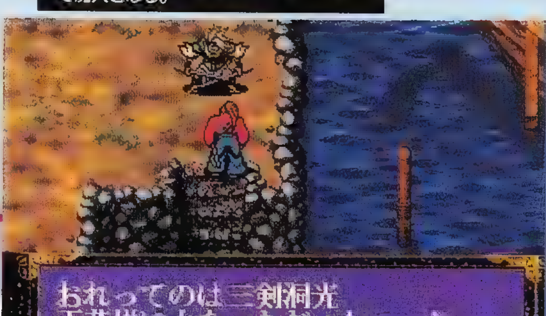
伊勢で主人公たちを待ち伏せしているのが、この三剣洞光。伊勢で自分の計略を進行中に主人公と牛若姫との一戦を知り、関西での新たな牛若姫の計画のジャマにならないように、主人公たちを抹殺するのが狙いらしい。

この聖地・伊勢で三剣洞光との闘いは、これから起こる関西地方での闘いの序章に過ぎないのだ。



三剣は二刀流の魔人。必殺技も使う、手強い奴なのだ！





魔人としての力を手に入れた三剣が、幻十郎に挑む！

羅将神ミヅキ

完全復活を目論む魔神！



ミヅキ誕生

溯ること千年余。一人の捨てられた赤子が、誰からの庇護も受けることなく、ただ死のみと直面していた。いかに泣きわめこうと、その赤子の運命は死のみのはずだった。

しかしその赤子には生来の特殊能力が備わっていたのか、生きるためにたった一つ選択肢が与えられた。それが暗黒神との契約だったのだ。

赤子は生きるために、本能的に契約を交わした。

ここに羅将神ミヅキが誕生したのである。

ミヅキの封印と復活

誕生以来ミヅキは、その強力な魔力によって幾度となく日本に大きな災いをもたらしてきた。

そんな日本をミヅキの魔の手から救ったのは、美州鬼という一人の巫女だった。

その巫女は自らの身体にミヅキを封印した。以後数百年の間、ミヅキの霊体は巫女の体内に封印されたまま、ミヅキの名は忘れ去られようとしていた。

しかし強大なミヅキの力を封じ込むには巫女の力が足りなかったのか、あるいは封印の力が弱まったのか、ミヅキは封印されながらも再び日本に災いをもたらしはじめた。その力は和狆ですらかなわないほど強大なものだった。

そしてミヅキは完全復活を果たそうと、過去に自分を封印した巫女の力から完全に解き放たれるに足るエネルギーを求めはじめたのだ！

妖花慟哭之章

配下たちの設定と目的

阿号は魔の装置"邪銅鐸"を生み出した張本人。先鋒として出雲大社に送り込んだクビラに大量のエネルギーを集めさせ、出雲に出現させた魔神要塞から全世界に向けて"邪銅鐸"を発射するのが目的だ。

「すべてはミヅキ様復活のために…」。阿号の願いは強く、結局"邪銅鐸"は全世界に発射されてしまう。

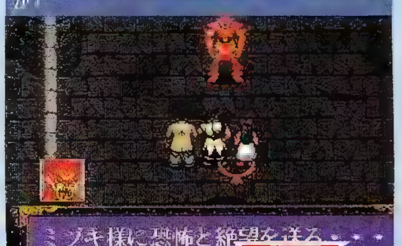
主人公たちはこの"邪銅鐸"を追うことによって、ミヅキへと導かれていくのだ。



出雲大社の前では結界にしめ出された神主が…



中には阿号の送り込んだクビラがいる。バトルだ！

クビラを倒すと魔人要塞が現れる。中には阿号か！




バトルではなにやら十兵衛がとんでもないことになるらしい…

出雲の状況

機会あれば現世で暴れてみたい…。そう願う魔物たちがミヅキによって召喚され、出雲を徘徊しはじめていた。

一方、サムライたちは和狆の手紙に導かれ、この地に集結していた。

阿号

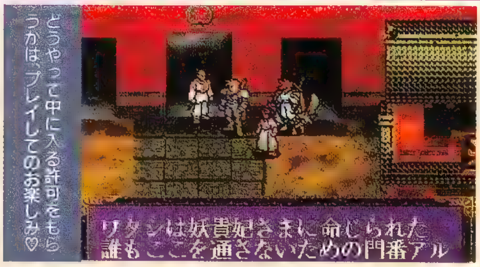
邪銅鐸を生み出した魔物！



ミヅキによって魔界から呼び出された魔物。ミヅキと同様、太古の昔から魔界に巣くっていたが、彼女を助ける右腕として現世に召喚される。



死禁城には北京のボスキャラ妖貴妃が待ちかまえているぞ!



どうやって中に入る許可をもらうかは、プレイしてのお楽しみ♡

魔人となった北京の王妃!



妖貴妃（ようきひ）

北京・死禁城に棲む王妃。ミヅキにより邪銅鐸を通じて魔人に変えられ、北京を中心に中国全土を掌握しようと帝を影で左右する妖艶な美女。

魔の僕となった妖貴妃は、北京の重要人物から一般の人まで、多くの人々をある場所に幽閉してしまった。

人々はそこで絶えず恐怖と絶望を感じるよう、家畜さながらの扱いを受けている。

その人々の恐怖と絶望のエネルギーを、邪銅鐸を通して日本のミヅキに送り続けることが彼女の目的である。

そんな妖貴妃にとって、北京の好漢、王虎（ワンフー）、王竜（ワンロン）兄弟は当然邪魔な存在だった。彼女の策略によって王兄弟と彼らを追う主人公たちは、とんでもない窮地に立たされることになるのだ!

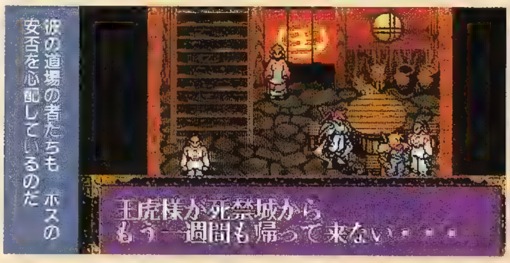
すごい漢だ! 王虎、王竜兄弟!!

北京に道場を持ち、いつも庶民の味方として慕われている王虎。そして、北京政府きっての武傑として武功をあげている双子の兄、王竜。

2人とも中国統一を目標とした王族の末裔で、すぐれた漢として庶民の注目を集めている。北京ではちょっとした英雄なのだ。

しかし彼らは行方不明。そんな北京きっての好漢の不在により、民衆はますます不安を募らせている。

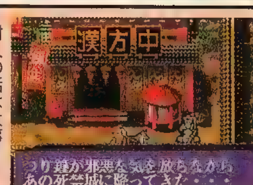
格闘版では分かりにくかったけど、王虎って実はみんなに好かれるすごい漢だったんだね!



彼の道場の者たちも、ボスの安否を心配しているのだ

北京の状況

邪銅鐸が飛来して以来、北京では異様なできごとが続けざまに起こっている。



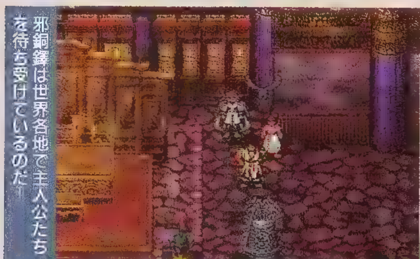
村人の話は大事! 必ず話しかけよう!

キーアイテム"邪銅鐸"を追え!

過去に何度か（何度も?）紹介してきた【妖花慟哭之章】のキーアイテム"邪銅鐸"。今回はおさらいの意味も含めて、邪銅鐸の存在意味と役割をまとめてみたぞ。


邪銅鐸


人面銅鐸


邪銅鐸は世界各地で主人公たちを待ち受けているのだ

邪銅鐸とは?

ミヅキ復活のために必要なエネルギーを吸収し、ミヅキの霊体に送るために生み出された魔の装置、それが邪銅鐸だ。

この邪銅鐸は阿号によって生み出され、全世界に向けて発射された。

発射された邪銅鐸は全部で7つ。そのうちの一つは人面銅鐸と呼ばれる人の顔の形をした銅鐸だ。色も赤、青、黄…とそれぞれ違い、まるで戦隊もののヒーローのよう! が、その存在は悪一色である。

邪銅鐸の及ぼす影響

ミヅキ復活に必要なエネルギーとは、人々の感じる恐怖や絶望といった生命の負のパワーである。

そのため邪銅鐸は飛来した土地の重要人物などをその強大な魔力で取り込んで魔物や魔人に変え、その土地の人々を恐怖と苦しみの果てに追いつめていくのだ。

邪銅鐸のあるところに絶望と恐怖の影あり! 世界中の邪銅鐸を破壊し、平和を取り戻すのがサムライたちの役目なのだ!

中央にあるのが人面銅鐸だ。邪銅鐸との違いはまだ不明

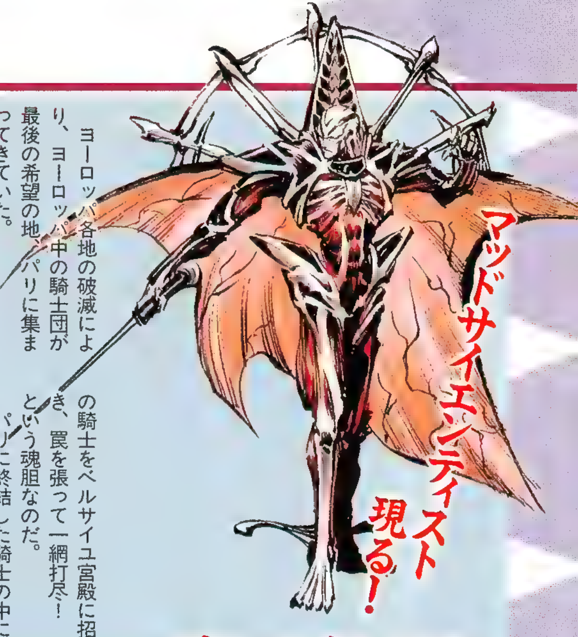




サンゼルマンに関してあまりいいウワサを聞かないなぁ



パリの町に剣士が？ なにかありそうだ



マッドサイエンティスト現る！

サンゼルマン伯爵

ヨーロッパ各地の破滅により、ヨーロッパ中の騎士団が最後の希望の地、パリに集まってきていた。

この状況を自分の計略に利用しようとしているのが、サンゼルマン伯爵である。邪銅鐸を使って重要人物を魔の僕に変えるべく、ヨーロッパ中の騎士をベルサイユ宮殿に招き、罠を張って一網打尽！という魂胆なのだ。

パリに終結した騎士の中には、なんとズィーガーを団長とする紅き獅子聖騎士団もいるぞ！ ここでは、サムライたちは彼らとともに進むことになるのだ！

詳細は明らかではないが、科学の力を用いて改造人間もどきの怪人を生み出したり、帝王となるためパリの主要都市を破壊するなど、暴挙が目立つクセ者。

パリの状況

ヨーロッパの宝石ともいえる都市、パリにも邪銅鐸は飛来してきた。ヨーロッパ中を魔界の住人が徘徊し、諸国は次々と陥落していく。そしてここパリにもその魔の手は迫っていた。



騎士道を極めし者！ ナインハルト・ズィーガー

ナインハルト・ズィーガー

ヨーロッパ最強の軍団、紅き獅子聖騎士団の団長。武士道烈伝では真サムのエンディングに登場した彼のお嫁さん、ビクトリアも再び登場するのでお楽しみに！ ってみんな覚えているかな？

謎なさすらいのアイツ 鈴音に迫ってみよう！

謎が謎を呼び、その正体がさっぱり不明な風使い、疾風の鈴音。彼にはミヅキに直結する深いエピソードがあることは確かだが、すべての謎はいまだ謎！

そこでNFでは彼が旅する理由やミヅキとの関係について、いくつか推理してみたぞ！

ミヅキの宿る巫女との関係

謎の多い彼だが、たった一つだけバレていることがある。それが彼の持つ巨大な剣の名前〝びずき〟である。この名前、どこかで聞いたことない？ そう、あの羅将神ミヅキを押え込み、自らの体に封印した巫女、美州鬼と同じ名前なのだ。これはただの偶然とは思えない！

このことから、鈴音と美州鬼は知り合いだったと考えられる。それどころか、美州鬼は鈴音の恋人だったかも知れない！ 鈴音は不知火幻庵と同じように、愛しい人の名前を自分の武器につけたのだ！

旅の理由と目的

…となると、彼の旅の目的は当然、羅将神ミヅキとの接触だろう。恋人の身体に取り憑いたミヅキの精神体を倒すことによって、美州鬼を救おうとしているのだ！

だから、ミヅキを倒すという目的の主人公たちと、旅をともにするのである。

鈴音の正体

美州鬼が生きていた時代ははっきりしていないが、少なくとも和狆が霊体のミヅキに破れてから数百年は前である。

鈴音と美州鬼が恋人同士だったとすると、2人の存在する時代にはかなりの差があることになる。美州鬼はミヅキに取り憑かれているから別として、普通の人間だったらそんな長い間生きていられないよね。

というわけで鈴音は人間じゃない、という結論に達してしまった。きっと彼は風の魔物なのだ。ってゆってもミヅキの僕ではなさそうだが…。

かなりいいきってしまったけど、以上のことはあくまで推理！ おまけにNF独自の調べなので、ハズれてても怒らないでね♡



疾風の鈴音



ミヅキと縁深かったのは鈴音のご先祖さまだった、という可能性もあるかも知れない

南米土着の鬼！

シバルバ

太古の昔からこの地に太陽の恵みを与えてきた神、ケツアルクアトル。

ミヅキはこの太陽神をも欺き、邪銅鐸とシバルバによって恐怖と絶望のエネルギーを吸収しようとしていた。



太陽神のあるハレハレ山に向かう。樹海に突入だ！



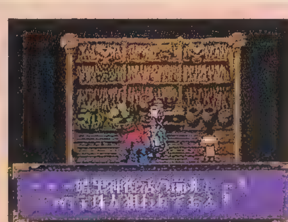
樹海の中ではシバルバがなにやら悪巧みを……。なんかアヤシイなぁ



グリーンヘル地方土着の魔物。封印された状態にあったが、邪銅鐸によって聖なる呪縛を解かれ、活動をはじめた。

グリーンヘルの状況

常夏の楽園にして南米の聖地、グリーンヘル。ここにも邪銅鐸が飛来した。その強大な魔力の影響で太陽神殿のあるハレハレ山一帯はそのバランスを狂わせ、聖地は風前の灯火だった。



長老が詳しい状況を教えてくれるぞ！

敵か味方か？ 聖なる魔術師登場！

ホーリー



聖なる魔術を使う、西洋きっての魔術師。その筋では伝説と呼ばれるほどの存在だが、現在は隠居中の身。性格は気まぐれ。

邪銅鐸を追ってサンフランシスコに辿り着いた主人公たちは、人々からホーリーという名の魔術師のことを耳にする。

人々の話からすると、どうやらホーリーはこれまでのようなミヅキに仕える魔の僕ではなさそうだ。

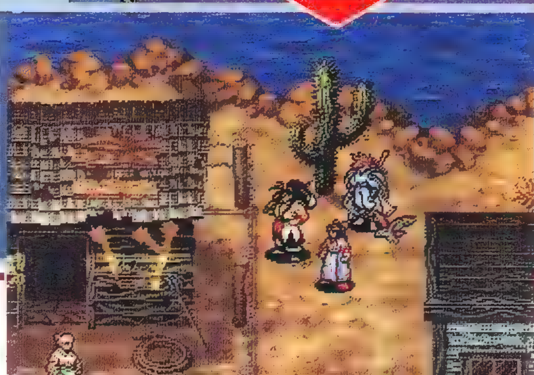
ただ、ミヅキ討伐に関してなにかしら需要なカギを握っていることは確からしい。主人公たちはここでホーリーの館を訪ねてみるのだが…。



みんなホーリーを知っているようだ



その辺を歩いている人に話を聞いていくと…



ホーリーの家まで辿り着く。さあ、どうする？

サンフランシスコの状況

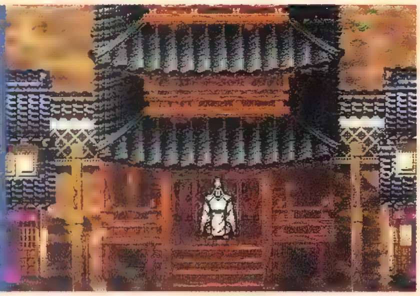
ゴールドラッシュで沸き返る西部開拓の最前線サンフランシスコ。ここでは巨大な橋の建設が進んでいた。

しかし邪銅鐸の飛来により魔物が出没し、橋の建設はストップ。開拓に希望を抱いていた人々は一転して恐怖と絶望の淵に叩き込まれたのだ！



魔物退治を頼まれる。それってホーリーのことなのかな？

暗躍陰陽師一派の首領！



京都北町の鬼諷院本山。中でなにかがおこなわれているらしい！

鬼諷院の首領である千角は、より強力な鬼を求めていた。

「鬼が強力なほど、それを使役する我が術も強力になる…」。彼のこの野望は、いまだ復活を遂げられずに魔界から触手を伸ばすだけのミヅキにとって、格好のターゲットとなったのだ！

最強の鬼を中心に、魔界のミヅキと現世守護を使命とすべき陰陽師が手を結ぶ…。

日本の主要都市が破滅する時はすぐそこまで近づいている。そんな中、千角はついにミヅキとの契約を実行に移そうとしているのだ！



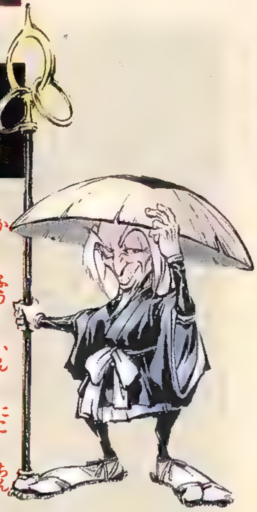
日本古来からの陰陽師一派、「貴諷院」から分裂した鬼諷院の首領。花諷院とは袂を分かった関係にある。

鬼諷院千角（きふういんせんかく）

日本の状況

主人公たちが世界各地でミヅキの陰謀を打ち砕いている間に、ミヅキは日本での活動を早めていた。そのため日本は非常に悲惨な状況に置かれてた。

花諷院と鬼諷院 両家の歴史に迫る！



花諷院和狆（かふういんにこちん）

日本古来からの陰陽師一派「貴諷院」は、日本の聖地を庇護するために江戸の風水を固め、京の霊的な守護を司ってきた。

武器と実行動を旨とする戦闘集団、サムライとは違い、霊力と術で〝裏の守護〟をおこなう術師集団、貴諷院…。

しかし時代を経て、この貴諷院一派は2つに分裂した。それが和狆の属する花諷院と、千角の属する鬼諷院なのである。

ともに日本を霊的に守護していこうという目的は同じだが、両家はその手段や考え方においてまったく正反対な方向へ歩んでいった。

これまでの陰陽師の正当な手段を引き継ぐ花諷院に対し、鬼諷院はなんと〝鬼を使役する〟術を編み出したのだ。

その恐るべき術をもって生み出した最強の鬼を自由に操ることで、より強力な陰陽道を完成させる…。これが鬼諷院の選んだ方法である。両家が対立するのも無理はない。

この流派の違う陰陽師たちはさまざまな形で物語に絡んでくるぞ！　和狆の孫、骸羅（がいら）も登場するのでお楽しみに！

進めサムライ！世界へ通じる〝魔街道（まかいどう）〟



「魔道の王」を狙う魔道なヤツ。最愛の妻、あざみの名を武器につけている

不知火幻庵（しらぬいげんあん）



このルートを通って、邪銅鑼のある世界各地へと！

現世と魔界の間で完全復活の時を待つミヅキ。〝魔街道〟は彼女によって生み出された巨大ダンジョンだ。

この魔街道は世界各地をつないでいるだけでなく、現世と魔界を超越した一つの世界を作っている。この世界を通してミヅキは魔界の住人を現世に送り込んでいるのだ。

魔街道には10種類にも及ぶバリエーションがあり、その作りも複雑怪奇！　おまけに不知火幻庵とハチ合わせてバトルに突入！　なんて仕かけもあり、なかなか手強いダンジョンになっている。

だが、邪銅鑼のある世界各地へは、この魔街道を通ってワープすることでしかいくことができないのだ。

魔街道以外でも幻庵に会えるぞ！　でも悪役…とほほ



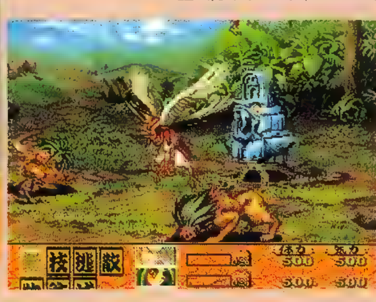
バトル解説・敵モンスター研究

敵の系統と攻撃

旅の途中で遭遇する敵モンスター。彼らは1～5人の陣形を組んで登場し、さまざまな奥義を出してきたり、こちらの攻撃を避けたりと、画面をところ狭しと暴れまわる！

これらの敵モンスターは大きく分けて以下の4つの系統に分類でき、その奥義にも金を盗んだり、体力を回復したりという厄介なものが多い。

そこで、ここでは系統別に代表モンスターとその攻撃、さらに注意点など、勝利のためのポイントを教えちゃうぞ！



違う敵でも複数ごっちゃ混ぜで登場するのだ



奥の敵を攻撃目標にすると、他の敵は退いて待機するぞ！

サムライ系

二百貫盗賊(にひゃっかんとうぞく)／属性"無"

序盤の関東地方などに多く出現する人型の敵。あまり強くはないが、奥義「もらってくよ」には要注意！ なんとこちらの持ち金を奪われてしまうのだ。

しかもこいつを倒しても金は戻ってこないので、奪われる前に倒してしまうのが吉！





攻撃によるダメージはそうでもないんだけどね…。ある意味1番痛い攻撃ではある

魔物系

ヌエ／属性"魔"

南米フィールドに登場。奥義「毒を乱射する」は、その名の通り主人公たちに毒をまき散らす厄介な技。

主人公のレベルが低いと毒にやられてしまうので注意が必要。即攻で倒そう！





解毒薬ですぐさま回復だ～！ 何？ 持ってない？ だから買っとけっていったのに－

妖怪系

ロンヌ・ニ／属性"無"

北海道に登場する木の精霊の仲間。奥義「養分を放出する」は回復系の奥義なので、通常攻撃でちまちまやってると何度でも回復されてしまうぞ！

一撃必殺の構えで、奥義を出し惜しみしないことが勝利のポイントだ。



すぐに倒さないと大変苦労する。バビッとやっつけちゃえ！

元聖者系

カトゥン／属性"風"

南米地方に登場。鳥のように空を飛ぶことができる敵だ。

奥義「リップル・ウィンド」は、同じく風の属性を持つ鈴音の奥義にも似ている!?

対抗属性"雷"で大ダメージを狙おう。



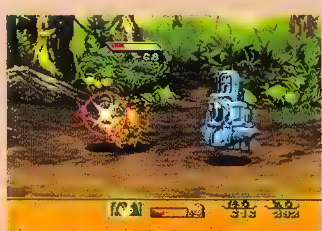
雷男、ガルフォードがいれば楽勝かな？

ムクラン／属性"聖"

カトゥンと同じく南米地方に登場。敵ながら"聖"の属性を持つ珍しい存在だ。

奥義「ヴィヤーナ」も当然"聖"の属性を持っているぞ。

こちらは"魔"の属性で対抗しよう。



敵なのに聖の攻撃をしてくるとは？－


QP
きゅーぴー
キャラクター
モデル
小告白の巻
©SUCCESS
イラスト/伊藤しのぶ
とも
モデルは一応、魔法少女モノ(になるのか?)のリボンに関係がある女の子ですが、今や面影があるのかどうか。
変身後は"バニー"というのも安直なので猫にしたりとか、本当はヒールが良いと思ったのに要望でブーツになったり、etc.
しかし描き易さNo.1♡
SHITSUREI SHIMASHITA
めぐ
ともとの差別化の産物+うちの会社のオリジナルの妖精+自分の昔つくったキャラ=めぐ
最初は本当に美少女のハズだったのに、いつの間にか、守銭奴に。でも、今の性格の方がキャラとしては気に入ってたりします。一応、ともより変身後はナイスなボディという裏設定があるの…!
猫の相方を何にしたらいいのか、ヒジョーに悩ませられました。
HANAKO
RAN RAN
NOBARA
RIKI
まりぃあん
某格闘ゲーのお姫様がよいという御意見で生まれたキャラ。
タカビー(死語?)なので名前は、アントワネット様から。
しかし難産だったっス。一番描きづらいし。コンセプト通り、やっぱり「おバカ」。
口のカタチは、アクセントをつける為にヒシ形なのですが、これが又、描きにくさ大爆発!

キャラクターテキスト

アイドルの座はぜーったい譲れないの!
元祖SNKアイドル、アテナに迫る!!

麻宮(あさみや)アテナ



格闘スタイル：超能力+中国拳法
誕生日：3月14日
年齢：18歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：163cm
体重：49kg
スリーサイズ：83・57・82
趣味：星占い

好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切な物：ピーターラビットのティーセット
嫌いな物：バッタ
出演作品：KOF'94、'95、'96（アテナ、サイコソルジャー）

★NF人気投票結果

第1回	第2回	第3回	第4回
16位	5位	7位	7位

※アテナのプロフィールはKOF'96のものです。

アテナ、行っきまーす!

●アテナの代表技


フェニックスアロー
回転しながら相手に跳び込んでいく空中からの突進技


サイコボールアタック
お馴染みサイコソルジャーの飛び道具


サイコリフレクター
名前通り一部の飛び道具や超必殺技をはね返す技


サイコソード
対空技なんだけど、どちらかというと連続技用だね


シャイニングクリスタルビット
ビットをはりめぐらせる超必殺技。途中停止も可能


サイキックテレポート
分身して高速で移動する技。残像にもやられ判定あり


クリスタルシュート
シャイニングクリスタルビットの追加技。ビットを一つに集めて飛ばすのだ。

●ポーズ


負け
ありゃー。がっくりして顔をふせちゃいましたね


勝ち
お馴染みの勝ちポーズ。イエーイ！　完璧ぃ！

●衣装の歴史


KOF'94(1P)
これがサイコソルジャー復活のお姿だっ！


KOF'94(1Pスタート)
冬服です。ちなみに2Pは茶色です。


KOF'95(2P)
1Pが赤に対して2Pは青。これは全作共通


KOF'95(2Pスタート)
はい、夏服です。さわやかな水色だね♡


KOF'96(1P)
ミニスカにあらず、キュロットなんです。


KOF'96(1Pスタート)
注目はルーズソックスだ。女子高生してるね


KOF'96(2Pスタート)
スカートは緑と赤のチェック柄。かわいいね

戦うアイドル、アテナに迫る！

●知られざるアイドルの素顔

彼女の日常は師匠である鎮元斎のもとで、ケンスウとともに修行に励む毎日。

うら若い乙女がなぜ、山奥なんかで修行せなあかんのじゃ、と思っちゃったりするかもしれない（オイラだけ?）。

しかし彼女はサイコパワーを人のために役立てられるよう、日夜己を鍛えているのだ。

うう、偉いねぇ。健気だねぇ。

そんな彼女も普段は普通の高校生。毎年見せてくれるセーラー服姿を楽しみにしてる人も多いはず。そこで彼女が'96からはいているルーズソックスに注目してみよう。

我々が入手した情報によると、伸ばしきった丈が30～35cmのもので、それをくるぶしから7～8cm位のところまでさげて履くのがお気に入りらしい。全国の女子高生アテナファン、これはもうマスターするしかないゾ！

●アイドルとしての活動状況は？

彼女は正真正銘のアイドル。しかしその活動状況は、あくまで修行優先という条件つきなんだ。だけど'96ではステージにコンサート告知ボードが置いてあったし、ちゃんとツアーもこなしてるようだね。

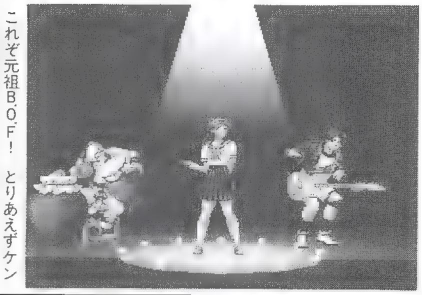
ちなみに看板を持っているのはアテナのマネージャーの「ナスさん」だ。

そうそう京、庵、テリー、ナコルルと結成したバンド、「B.O.F」はみんな知ってるよね？ その「B.O.F」以前に結成されたバンドがあるのだっっ！ 名づけて「元祖B.O.F」！

見たい人は、ネオジオCD「KOF'95」でサイコチームを使ってノーコンティニュークリアしてちょ！



これがナスさんだ!! ちゃんとアテナの応援をしているぞ。いいなぁ、マネージャー…。うらやましいっス！


これぞ元祖B.O.F！ とりあえずケンスウの腰に注目。必見だっ!!

KOF以前のアテナに迫ってみようっ!!

●アテナ初登場作品『アテナ』

アテナといえば赤いビキニ！ っていう人、結構多いんじゃないかな？

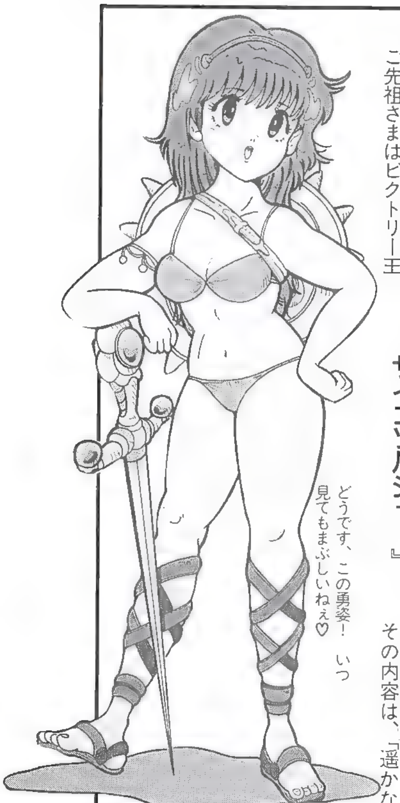
そーです。アテナ初登場作品『アテナ』でのコスチュームは赤いビキニだったんだ。

えっ制服よりビキニがいいって？ ちょっと待った、実はこのアテナ、『KOFシリーズ』や『サイコソルジャー』に出演している"麻宮アテナ"の遠いご先祖さまなのだ。

ご先祖さまはビクトリー王国の王女さま。冒険好きが高じて、帝王ダンテが君臨する幻想界へ旅立った。ところが、アテナのゆく手を阻もうとする帝王ダンテの手下たちが次々と現れる!!

でも大丈夫、得意の武術があれば帝王ダンテなんて敵じゃない！

とまぁ、これが『アテナ』のバックストーリー。アテナファンを語るならこれはやるっきゃないでしょう！


どうです、この勇姿！ いつ見てもまぶしいねぇ♡

●椎拳崇登場！『サイコソルジャー』

さて、アテナ出演作第2弾、椎拳崇の初登場作品でもある『サイコソルジャー』。

そのバックストーリーは、――はるか昔、『屍愚魔』と呼ばれる異種生物が存在した。彼らは数々の古代文明を滅ぼしたが、勇敢な古代人たちにより、地底奥地に封じられた。

しかし、その封印が破られ、『屍愚魔』が姿を現した！ 人類の抵抗はすべて無駄に終わり、偉大なる予言者が残した予言、それが人類に残された唯一の希望となった。

その内容は、「遥かなる東の地より2人の光の戦士きたる、その2人の力が合わさる時、闇は葬り去られる」というものであった――。

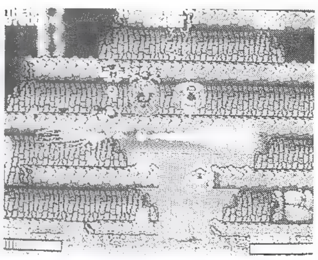
もうお分かりでしょ。2人の光の戦士、それが麻宮アテナと椎拳崇なんだ。

この作品のアテナはサイコパワーの他に「歌を歌いながら敵と戦う」という能力を持つ。歌っている方がより高いサイコパワーを発揮するのだ（変わった能力…）。

中国生まれの拳法の達人、椎拳崇。彼のサイコパワーは厳しい修行のすえ、身につけたもの…って、そうだったのか!? 今の彼を知ってるとほんとかな？ って感じだね。

ちなみに"シイ・ケンスウ"という名前は、ゲームを作る時の敵キャラの出現設定などの意味を持つ「シークエンス」という単語からつけられたんだって。

『アテナ』をプレイしたい人はゲームショップを探してみよう！ FCで出てるよ。


『サイコソルジャー』ではスペシャルアイテムを取るとアテナが火の鳥に。上にいるのはケンスウだ

アテナバックストーリー

人里離れた山の奥に、アテナとケンスウの修行場、老師の庵である"鎮元大山"は存在する。

'94年、"キング・オブ・ファイターズ"の招待状が届けられた。

この大会に悪の「気」を感じた彼女たちは、世界を脅かす悪を倒すため出場を決意するのだった。

翌年も招待状は届いた。鎮元斎は倒したはずのルガールが生きていることを確信する。そしてその野望を砕くため、再び大会に出場するのだった。

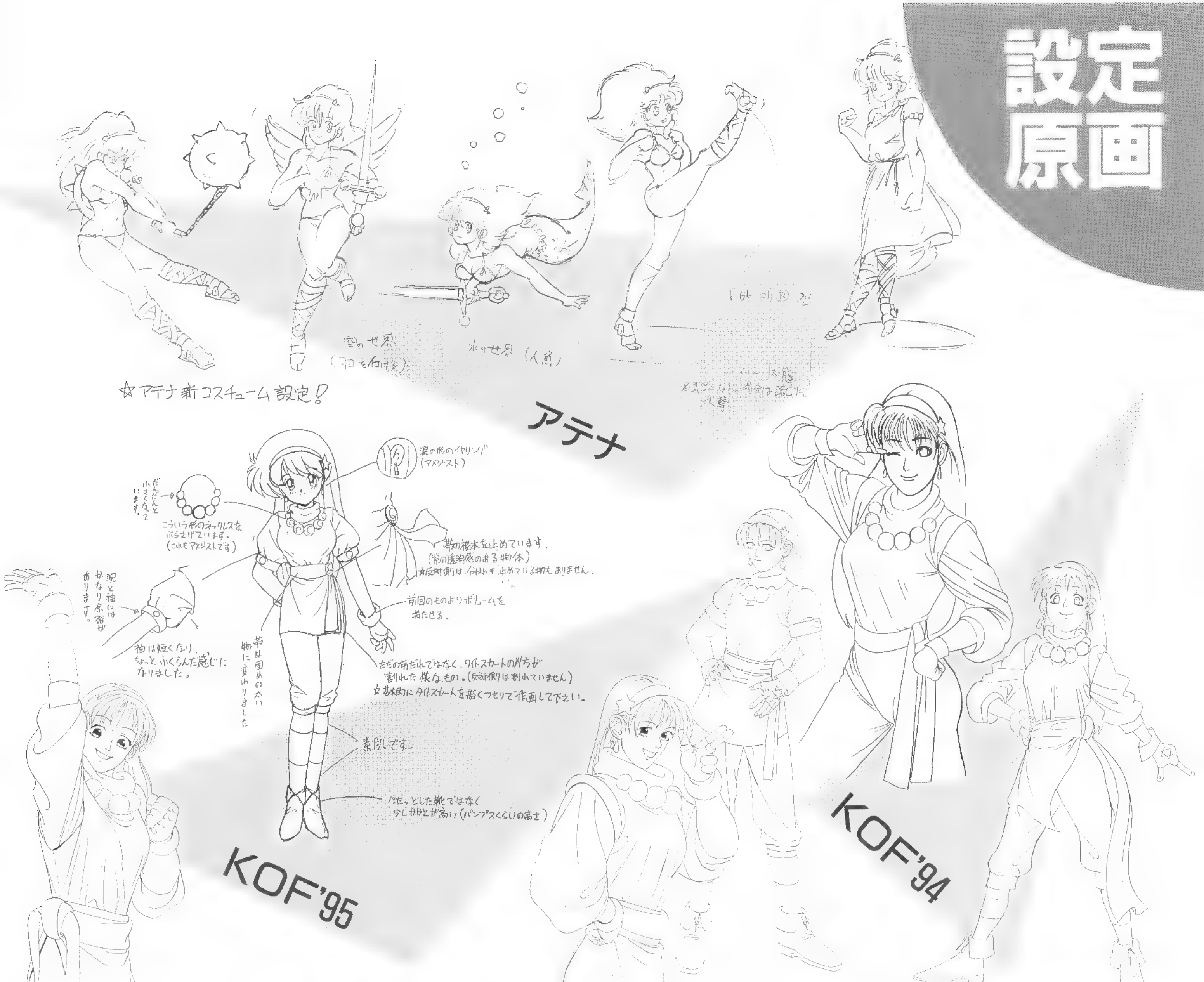
そして'96年、新たに開催される公式大会の"キング・オブ・ファイターズ"。3人は腕試しを目的とし、大会に臨んだ。一抹の不安を覚えながら…。

相関キャラ紹介

椎拳崇（しいけんすう）
アテナとともに修行するサイキックソルジャー。アテナを彼女と思い込んでいる。

鎮元斎（ちんげんさい）
アテナとケンスウの師匠で酔拳の達人。

設定原画



アテナの趣味、星占いに注目してみよう!

占星術の歴史とやさしい原理

文明の発祥地といわれるチグリス・ユーフラテス川の流域で、星占いは生まれた。私たちがよく知っていて一般に使われている星座は19世紀に形作られたんだ。

そして生まれた日の星(太陽、月、火星、木星、金星)の位置が人間の性格や運を支配する、これが占星術の原理だ。

星の中でも一番大きな意味をもつのは「太陽」で、一般にいわれている星座は、生まれた時の太陽の位置をもとにしているのだ。

また、占星術において重要な要素としては「上昇宮(アセンダント)」がある。

上昇宮はその人が生まれた日のはるか東の地平線の上昇点が、どの星座に入っていたかによって決まり、それによりその人の容姿や基本的な運勢が決定されるというものだ(上昇点は生まれた時間から計算する)。

アテナの運勢・相性は?

さて星占いのこと少し分かってくれたかな? 今回は占い師さんにアテナの運勢と相性を占ってもらったぞ。

●ケンスウとの相性は?

『結論からいうと、2人の相性は70%くらい。悪くはありませんが、多少努力が必要でしょう。彼の好みのタイプは乙女座の女性。彼女は月が牡牛座にあるので、その堅実さに惹かれているようです。

しかし、彼女は牡羊座の愛情表現、つまりおっとりしてる割りには、人からアプローチされるより自分からするタイプ。あまりスキスキといわない方がいいですね』。

う〜ん、やはり2人は努力が必要らしいですね♡

●アテナ、今年の運勢は?

『魚座の総体運は、大吉というよりは吉。友達や仲間とがんばるとうまくいくでしょう。グループで活動する際に、彼(ケンスウ?)が足を引っ張る可能性がありますね。』

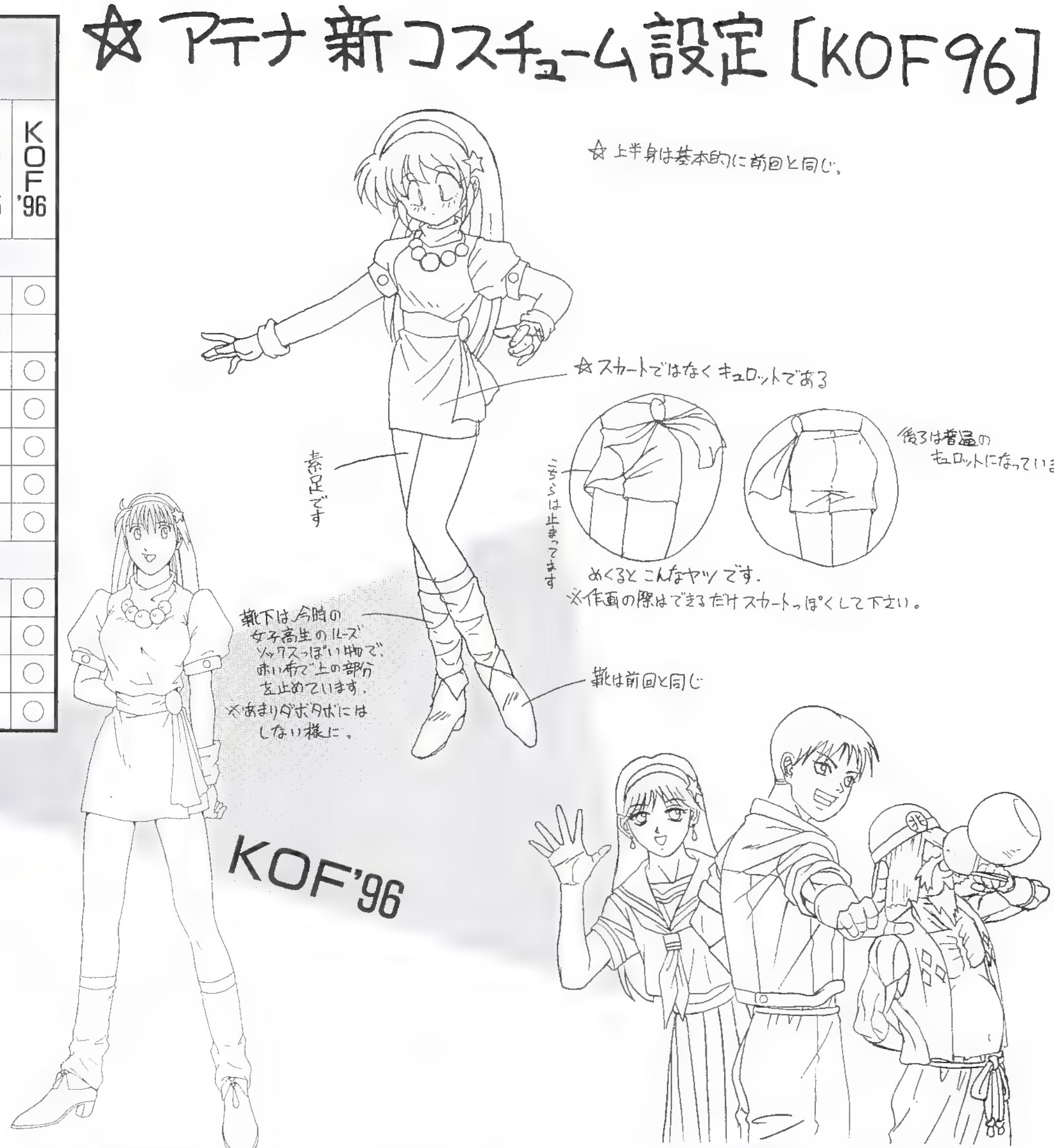
彼に足を引っ張られるって一体!? '97に注目だ!

	アテナ		ケンスウ	
太陽(個性をあらわす)	魚座	ロマンチストで音楽や芸術が大好き	天秤座	知性派で一生相手を求めるタイプ
月(感情を表す)	牡牛座	ちょっぴり頑固で堅実派。物を持っている人が好き	水瓶座	ユニークで誰とでも友達になれる。発想が新しい
好みのタイプ	蟹座	ロマンチストで優しい、家庭的な男性	乙女座	堅実でまじめな女性。清楚な子に惹かれやすい
愛情表現	牡羊座	激しい恋をしやすい。気をつけないと、火傷することも	蟹座	なかなか好きとはいえないけど、影から守ってあげるようなタイプ

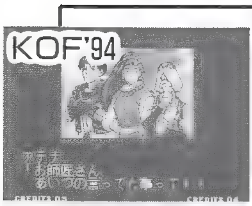
上の表は先に紹介した占星術を使い制作したホロスコープより読み取ったアテナ、ケンスウの性格です(好みのタイプ、愛情表現は上昇宮の星座から判断しています)。

必殺技一覧

	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技			
サイコボールアタック	○	○	○
サイコリフレクター	○	○	
νサイコリフレクター			○
サイキックテレポート			○
フェニックスアロー	○	○	○
サイコソード		○	○
空中サイコソード		○	○
●超必殺技			
シャイニングクリスタルビット	○	○	○
クリスタルシュート		○	○
空中シャイニングクリスタルビット			○
空中クリスタルシュート			○



エンディング



悪が滅びることはないのかもしれない。だからアテナのような存在が必要なんだね



ケンスウー、だから君は修行仲間止まりなんだよぅ！　でも、そこがいいのかな？



やってくれるよ、お師匠さん。一瞬、本気にした人いるんじゃないかな？

完璧い！っな、お言葉集

KOF'94

●勝利メッセージ

みなさんと戦ってたら日本が懐かしくなっちゃった　（VS主人公チーム）

私がSNKヒロインの元祖なの。ごめんね…　（VS女性格闘家チーム）

やっぱりあなたたちね！　毎回私たちの真似してばっかりじゃ勝てないわよ！　（VSサイコソルジャー）

皆さん！　これからも女性格闘家同士！　技を磨き合いましょうね！　（VS女性格闘家チーム）

邪な心は人の魂を濁らせてしまう！　過去の過ちを繰り返さないで　（VS八神チーム）

悪はなくならないものかも知れない。でも、いつかはきっと！　（VSボスチーム）

手を抜いた勝負はナシですよね！　全身全霊をかけた闘いは楽しいです！

私の気持ちを心から歌えるときまで頑張ります！　見守っていてくださいね　（VSその他のチーム）

KOF'95

●勝利メッセージ

さすが極限流空手！　気の使い方は一流ですね。私もがんばります。（VS龍虎チーム）

なんだか、チャンさんもチョイさんも感じが変わりましたね。　（VSキムチーム）

ケンスウには悪いけどいつか私も皆さんと一緒に戦いたいな！　（VS女性チーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

多くを格闘で得られました。京さん！　闘うこと！　すなわち勉強ですよね！　（VS主人公チーム）

声優

福井玲子／KOF'94
長崎萠／KOF'95
さとう珠緒／KOF'96

今回アテナを占ってくれたのはこの人

★鑑定師★
小森日佐代さん



日本で初めて西洋占星術を取り入れた門馬寛明氏に学び、西洋占星術の研究家になる。現在、GIGO池袋店5階、開運館E&E（☎03・3981・8160）で鑑定を。（火～日曜日）

●営業時間／11:00～23:00
●鑑定料金／一件：1000円より
総合鑑定：3000円より

創刊2周年記念特別企画

読者投稿4コマスペシャル & NF編集部完全データ集

創刊記念号になると、わけの分からない企画をおこなうこのネオジオフリーク。
昨年の6月号では"編集部人名&用語の手引き"をやったが、今年はその第2弾"編集部完全データ集"だ。
編集部の実態とそこで働く人々を徹底大紹介。全スタッフの能力値一覧表もついた完全保存版だぞ!!

もう隠し通すことはできない これがNF編集部の実態だ!!

編集部基本フォーマット

主な業務

●月刊ネオジオフリークと、その増刊号などの編集・制作。さらにNF誌上で展開する通信販売。

その他にも、イベントの企画を代理店の代わりにやったり、通販の商品を持って大阪や名古屋に行商にいったり、それから通販の商品企画や製作など、普通の編集部ではやらないことまでたくさんやる。

しかも突然決まることが多く、SNKライブツアーの時は、大阪の開催日の3日前に出店が決定した（ディスプレイ用の備品を買いにいって、看板作って、商品確保して、翌日夕方に宅急便で発送!!）。

はっきりいって疲れるだけ。

人員

●編集長、副編集長、デスクの他、編集スタッフ8名、主要攻略スタッフ6名で合計17名（その他編集見習いと、サービス部各1名）。

現在がNF史上最強の布陣。ほぼ全員が仕事の達人にして、サボりの名手。いい感じだ。

勤務地

●東京都文京区水道

付近一帯は一応住宅地だが、印刷所や製本所、それから写植屋さんもいっぱい。また出版社・編集部やビデオの製作会社もかなりあったりする。

ただゲーセンやゲームソフトの販売店は近所になく、買い出しは秋葉原までいく。

すぐそばには神田川（はっきりいってドブ川）が流れていて、環境は最悪。

勤務時間

●8時間勤務のフレックス制（内休み時間1時間）。コアタイムは13時～18時。

というか、コアタイムの13時を出社時間と勘違いしている人が多く、コアタイムの遅刻も結構あったりする。特に新井は（後述）。

休日

●日・祝日&月2回土曜、夏季3日、年末年始5日（他に有給休暇は年10日～20日間）

といっても休日出勤が多く、代休もままならない状態。

夏休みや年末年始の休みを取るために、徹夜して作業をすることなど標準装備。みんな休日の消化が頭痛の種、っていう感じ…。

待遇

●昇給年1回、賞与年2回、交通費支給

給料はミミズの涙。賞与はネコの小判くらい…。交通費なんて、どうせ家に帰れない日が多いからいらないかも。

その他

①部屋がむちゃくちゃせまい（7名くらいが適当と思われるところで、最高15人くらいで作業することもある）。

②そうじは自分たちでやるが、掃除機内にセットするゴミ捨て用の袋がどこにも売ってない（誰も知らないようなメーカーの製品を使っている）。

③電話機は親機と子機のやつだが、毎週1回は子機のバッテリーの調子がおかしくなる。

④FAXは15年前に作られた中古品だ。

⑤ビデオプリンターは5万円程度の激安物なので、せめてもう少しいいのが欲しい。

いじわるな御主人様



仲よく一緒に出場、ってわけにはいかんのですかね（笑）? しかし、チームワークなさそうだよねえ。援護攻撃とか、どうなるんだろ?

★PN/くぬぎ山（千葉県）

大予想'97!!



闇払い、復活したらいいねえ。ついでに朧車も復活希望!! 好きだったんだよう。しかし、ラスボスって…それはちょっとヤだ（笑）。

●PN/瀬末駿（秋田県）

一瞬マジアセッたっすー



問い合わせの電話は殺到し、送り返されてきたりもした（笑）。せめて、何か一言欲しかったよねえ…。内容はよかったケドね♡

●PN/機械魚（宮城県）

ルーツ?



反転キック! いいねえ♡ マジやって欲しいぞ。そのうち、2人で協力して大技を…な～んて、やっぱりKOFじゃ無理かなあ?

●PN/機械魚（宮城県）

編集部マル秘個人ファイル

※ファイル記号の見方。"準備"は、毎号の準備の手際がどうかを表し、"中間"は中間の進め具合、"仕上げ"は最後の詰め。それぞれ◎＝非常に良い、○＝良い、△＝普通、×＝全然ダメ。"調子"は10段階で数値が高い方が好調。最近の仕事の調子を表し、( )内は今後の調子予想

【勝俣篤】
●編集長。半年間で休日5日という激務をこなすなど多忙を極め、そのせいか現在は食欲不振で虚弱体質に。以前の勇姿はどこへやら、今は単なるお荷物と化す。ただ編集部唯一のまともな人？ おやじギャクが得意な本当のオヤジ。
準備＝×、中間＝×、仕上げ＝◎、調子＝5（横ばい）

【片桐誠】
●帰ってきた副編集長。世間の風にさらされて、人間的に丸くなったように思われたが、実は全然変わらず。名言『手は人を殴るための武器』は今も健在か。異名は"狂った暴走機関車"。でも本当は優しい人。愛称・マコちん。ビッグ・ベアをこよなく愛す。
準備＝◎、中間＝○、仕上げ＝○、調子＝9（下降気味）

【田原節子】
●デスク。若奥様。テレビ局勤務のご主人とは、すれ違いの生活を強いられる。驚いた時は、すごく驚く。よく泣くなど気の弱さを持つ反面、自販機に金がつまると蹴るといった行動を取ることも。兄貴系やおやじキャラをこよなく愛する。ギース様が好き。
準備＝◎、中間＝○、仕上げ＝◎、調子＝9（やや上昇）

【新井正信】
●半年間で定時出社はたったの5日。"遅刻大魔王"の異名をとる。大器はいまだ開花せず…って感じだが、本当に開花するのかと、最近はみんなちょっと不安気味。人当たりのよさは評判だが、覇気のなさにも定評がある。
準備＝×、中間＝×、仕上げ＝○、調子＝4（やや上昇）

【稲葉祥子】
●以前の"魔性"も、蒲地＆平田の"暴走"の前に、最近はすっかり影が薄くなった。とはいえ、自己の"世界"は地道にキープ。『奴隷求む』状態は相変わらずである。仕事はひたすら要領がよく、潜在能力は依然上位だ。
準備＝△、中間＝◎、仕上げ＝◎、調子＝8（現状維持）

【蒲地美樹】
●隣席の"ホモの平田"と、互いの変態ぶりをののしり合うこともしばしば。彼女の場合、分類的には"ショタコン"に属し、社会的にも"困った人"の仲間。しかし仕事面では非常に優秀。一年間での進歩は他を圧倒するものがある。
準備＝◎、中間＝○、仕上げ＝◎、調子＝8（急上昇）

【林田貴恵】
●声優さん？ って感じのプリティな声＆容姿が魅力。そのせいか、よくナンパされる。コミケ関係には常時出没。キャラ企画ものから、取材記事、攻略記事となんでもこなす。片山と仲よしで、いつも一緒に帰る。好きなキャラは、チェリー・バイター。
準備＝◎、中間＝△、仕上げ＝○、調子＝7（やや上昇）

【森さくら】
●"ホモ"は絶対に友情だと信じて疑わない"夢見る純情娘"。自室はすでに持ち込みOKの飲み屋状態。しかしタンスには学ランやセーラー服がかかっており、かなり謎。寝相が悪く、寝起きも悪い。でも本人は全然気にしてない。

NF編集部の秘部に迫る!!〈その1〉
稲葉祥子 使捨て奴隷をゲットした!?

稲葉といえば"女王様"…というのは定説。編集後記に『奴隷募集』なるコメントを掲載し、不穏な反響を呼んだのは有名な話。ただ最近あまり飲みにいかないなど、不審な行動が気になる彼女。本当にお気に入りの奴隷をゲットしたのでは!? という憶測も一部で呼んでいる。そういえば以前、蒲地に『奴隷は見つかりましたか？』と聞かれて、『ああ、使い捨てのアレね』と答えたという事実も確認されている。う～ん、謎…。

EX山崎



いくら裏（EX）キャラは性格が違うとはいえ、善人の山崎なんて山崎じゃないよね（笑）。ちなみに裏キャラは4人だけだよぉ！

●PN/小松辰吉（東京都）

タン先生ぇぇぇ!!



それは違うぞ、先生!! 画面で見た時や、マジで怖かったっスよ。まだまだ逝くには早いでっせ！ もっと活躍見たいもんねえ。

●PN/小松辰吉（東京都）

アイドル総帥。



疾風拳がカッコイイ（笑）♡ でもギース様なら踊りも完璧ィ！ って感じよね～。しかしアイドルって…ちょっといいかも（笑）!?

●PN/砂河せん（東京都）

「'96」



何かとっても気持ちが分かるよーな…。ってゆーか、同じこといってた（笑）。結局、マイキャラが使いやすくなると喜んじゃうんだよね…。

●PN/八木山紅丸（宮城県）

準備＝◎、中間＝△、仕上げ＝△、調子＝6（横ばい）

【平田政憲】
●編集部内では一般的に〝ホモの平田〟で通っている。本人は否定しているが、容姿からは本当にホモっぽい気もする。仕事面はほぼ完璧だが、飲み会ではいつも、アルコールは飲みたくないとダダをこねる。ただ少しでも飲むと、意識がなくなることがある…。
準備＝◎、中間＝◎、仕上げ＝◎、調子＝10（好調維持）

【片山恵子】
●編集部では〝お姉さん〟と呼ばれている。気立てがよくて、優しくて、本当にお姉さんって感じだ。かつて住込みで新聞配達をしていたらしいが、仮面の下のその素顔を知る者はいない。歌が色っぽくて、とてもうまい。うきゅ♡
準備＝◎、中間＝○、仕上げ＝△、調子＝6（急上昇）

【大島ゆり子】
●今春、新卒で入社したばかり。今のところネコをかぶっているようだが、蒲地とのやりとりから、なかなかのツワモノかもしれない。ゴキブリが嫌いなので、ゴキブリを食べるクモをこよなく愛する。好きなキャラは、草薙柴舟。
準備＝◎、中間＝△、仕上げ＝△、調子＝5（やや上昇）

【ジェイケイ】
●攻略スタッフ随一の〝理論派〟にして〝完全主義者〟。攻略記事全般のディレクションも、彼の重要な仕事である。最後の最後まで妥協しないその熱意に、NFが支えられているといっても過言ではない。ただし、蒲地に狙われていることを本人は知らない。
準備＝◎、中間＝◎、仕上げ＝◎、調子＝10（好調維持）

【モリスケ】
●攻略陣の〝必殺仕事人〟。一時期、某ゲームセンターで流行する皮膚病（ノミか何かが感染源と思われ、手足が夏ミカン大にはれ上がる病気）に冒されて不振だったが、現在は完全復調している。短時間で正確な原稿を書き上げる能力は相当なもの。
準備＝◎、中間＝◎、仕上げ＝○、調子＝9（好調維持）

【修羅騎士 鷹】
●〝タカ語〟〝空耳〟〝あひー〟などでおなじみ。ふざけてばかりいるようだが、その格ゲーセンスは抜群。対戦での強さは特筆に値する。ただし実は意外と繊細な一面も。今号のツインレビューの「ビッグトーナメントゴルフ」のコメントはかなり笑える。
準備＝△、中間＝◎、仕上げ＝◎、調子＝9（やや上昇）

【蒼炎闘士ゆーち】
●お坊っちゃま育ちなのに、義理がたく、実直な性格は好感度抜群。ただ大学4年ということで、今後の仕事がどこまでこなせるか、不安な部分もある。女性読者からのファンレターは、奥女中秀麿を抜いて断然の1位。ただ時々、後半仕事で詰まることも。
準備＝○、中間＝△、仕上げ＝○、調子＝8（現状維持）

【DSPーたろりん】
●シューティング、アクション、パズル、格ゲーと何でもこなすオールラウンドプレイヤー。原稿は早くてしっかりしているが、以前サイトロンのビデオ撮りの最中に、2時間以上寝てしまったという不覚も。彼も大学3年で、今後がちょっと不安。
準備＝◎、中間＝○、仕上げ＝○、調子＝8（現状維持）

【奥女中秀麿】
●女性問題で苦労するのは、自業自得！　しかしそんな彼も大学4年。もう遊びは終り…にして、学業と仕事だけに専念するのが吉かと思う。ただ初期に比べて格ゲーは他のレベルが上がってしまい、あまり出番なし。好きなキャラは二階堂紅丸。
準備＝×、中間＝△、仕上げ＝○、調子＝7（やや下降）

NF編集部の秘部に迫る!!（その2）
森さくら ナゾの微笑み その謎は…？

森さくらといえば、チャーミングな笑顔がポイント。しかしその笑顔、かなりの大安売り状態…。つまりいつも笑っているのである。しかもそれはマックを打っている時がほとんど。そう、彼女はミスタッチが多い。聞こえるエラー音は『へへ　燃えたろ…』。エラーの度に、その『へへ…』が鳴る。そして笑う…。そう、笑っているのではない。嬉しいので笑顔になるのだ！　分かった。ずっとやってなさい。

ワシ見たことあんねん



私も着物の女の人に連れていかれそうになったことある（笑）。って、マジで怖かってん。それはおいといて、幽霊なのか⁉　ギース様ぁ!!

●PN／あじ・ちきん（広島県）

思い出の山崎君



こんな中学生いたらヤだ（笑）。これって、実体験なんですか⁉　かわいそうですにゃあ。笑えるケド。みんなもマネすんなよぉー!!

●PN／あじ・ちきん（広島県）

無題



…怖いかも（笑）。いつも一緒なのね♡　って、違うぞぉ！　家族とか多いよねえ、KOFって。和気あいあい、って感じで…いいのかしら？

●PN／勇神新名（宮城県）

誰も呼びませんけどネ



うまいっ！　何げに一族多いんだな、この人。そんで、天草降臨は楓サム？　時期的には斬紅郎のあとだけど…。分かった、シシサムだ（笑）！

●PN／勇神新名（宮城県）

NF編集部能力値一覧表

※各項目の数値は最高を"100"として算出。ただし高い数値が必ずしもよいとは限らない（項目解説参照）。"——"は不明または算出不能。

	勝俣	片桐	田原	新井	稲葉	蒲地	林	森	平田	片山	大島	ジェイケイ	モリスケ	修羅騎士 鷹	蒼炎闘士 ゆーち	DSP— たろりん	奥女中 秀磨
攻撃力	96	100	42	23	98	93	30	14	90	26	0	85	81	100	34	21	14
防御力	68	62	56	100	100	100	94	38	62	72	69	63	89	56	72	90	72
回復力	87	48	52	95	63	100	83	61	56	80	95	45	85	50	61	87	82
スピード	100	87	69	42	80	82	68	58	93	64	46	89	93	72	60	87	65
知力	41	45	84	95	100	94	89	75	100	77	80	—	—	45	50	—	—
体力	86	63	50	84	75	100	68	68	100	70	56	72	85	82	88	82	100
財力	45	92	100	40	98	32	53	32	49	34	28	89	74	65	100	62	96
運	100	43	99	36	95	98	84	72	68	53	70	—	—	38	6	—	12
悪意	98	5	13	15	100	97	42	9	24	13	65	—	—	50	3	—	79
叫び	91	100	23	26	100	100	30	28	100	33	0	—	—	87	29	—	28
忍び足	48	12	5	100	38	16	25	10	32	16	3	10	26	26	50	14	53
宛名	68	15	82	80	94	82	82	19	17	100	80	—	—	21	50	—	—
変態	43	15	54	45	100	100	54	68	87	54	18	—	80	55	99	—	100
すてばち	25	100	0	0	12	100	0	2	0	0	0	0	0	0	5	0	96
虫	20	24	0	32	11	100	8	18	52	3	56	—	68	6	6	—	15

《項目解説》

【攻撃力】：数値が高いほど謙虚さがない／【防御力】：数値が高いほど鈍感で、何をいわれても全然平気／【回復力】：数値が高いほど嫌なこともすぐ忘れるが、大事なこともすぐ忘れる／【スピード】：数値が低いほど、何をやっても要領が悪くのろま／【知力】：数値が低いほど頭が悪く、高いほどズルい／【体力】：数値が高いほど頑丈／【財力】：数値が低いほどビンボーで、高いほどケチ／【運】：数値が低いほど運が悪い／【悪意】：数値が高いほど意地が悪い／【叫び】：数値が高いほど、文句ばかりいって仕事をしない／【忍び足】：数値が高いほど遅刻が多く、その程度も激しい／【宛名】：数値が低いほど字がきたなく、人格に品がない。通常通信販売の宛名書きをすると露呈する／【変態】：数値が高いほど危ない人で、いけないことを過去にした経験がある／【すてばち】：数値が高いほど、将来犯罪などを犯す恐れがあるような気がする、いわゆる行動派／【虫】：数値が低いほど虫が怖くて情けない

ハッピーイヤー'97



日本語じゃなくて、英語の技名にしてみるとか…。そういや、ビリーの技名って全部日本語なんだよね。ギース様の影響かっ!?

●PN/北習志野（千葉県）

やったね♡　'97



道着…って、ちょっと似合いそうにないんですケド（笑）。もう1人は誰かしら♡　早くKOFバージョンのこの人たちが見た～い！

●PN/中真樹!（福岡県）

鉄球大暴走



怒ってるキムさんが怖ぁ～い♡　鳳凰脚をどうアレンジしたらそうなるんだ!?　飛燕斬もスゴイけど…。キムも教育するの、大変だろうなあ。

●PN/E.H（岐阜県）

いちいちいわんでも。



ううっ、チョイかわいそう…。勝ってもやられ、負けてもやられるんだね。いわんでも分かるけど、あの台詞はけっこう好きだ（笑）。

●PN/E.H（岐阜県）

編集部能力値を分析する!!

前ページの〝能力値一覧表〟を元に、編集部の実態を各項目ごとに分析していこう。
なお目安として、各項目ごとに編集部が一般と比較してどうかのコメントを入れた。

●**〈攻撃値〉**この項目は、一般と比較してNF編集部はやや高め、つまりやや攻撃的といえそうだ。ただしかなり数値がバラけており、勝俣、片桐、稲葉、蒲地、平田、鷹の90を超えた6人以外は、普通以下という見方もできる。またこの6人は、全員〈叫び〉でもなぜか90程度になっている。最低は大島の0。新人だからかもしれない。

●**〈防御力〉**この項目はかなり一般的だろう。これもバラけていて、90超は新井、稲葉、蒲地、林、たろりんの5人。最低は森の38。彼女が一番繊細ということか…というと、必ずしもそうじゃない気も。

●**〈回復力〉**一般と比較して回復力は総じて弱めだろう。数値は接近しており、蒲地を筆頭に、最低がJKの45。

●**〈スピード〉**一般との比較でスピードは優れているように思われる。勝俣、平田、モリスケが90以上。最低は新井の42だ。

●**〈知力〉**知力はやや劣る傾向にありそうだ。新井、稲葉、蒲地、平田が90以上。最低は勝俣の41。これで編集長か?

●**〈体力〉**全体的に体力に優れた者がそろっているようだ。蒲地、平田、秀麿が90以上。最低は田原の50だが、実際は彼女も世間並に近い線だ。

●**〈財力〉**一般比較では大きく劣るようだ。片桐、田原、稲葉、ゆーち、秀麿が90以上だが、一般的にはさして財力がある方ではないかもしれない。

●**〈運〉**この項目は、一般と比較しても変わらない。特筆すべきは、ゆーちの6と、秀麿の12。ゆーちは交通事故などで運のなさ明白。秀麿は身から出たサビだ。

●**〈悪意〉**一般的な認識を大きく超える悪意の集団…という感じかもしれない。ただバラついているので、ひっぱっているのは90を超える勝俣、稲葉、蒲地の3人だけなのだ。

●**〈叫び〉**一般と比較して編集部はやや叫び気味。でもこれも勝俣、片桐、稲葉、蒲地、平田らがひっぱっているだけのようだ。

●**〈忍び足〉**一般常識を大幅に超える遅刻レベルであることは間違いない。48の勝俣でさえ、一般的には解雇レベル。じゃあ、新井って…。

●**〈宛名〉**かなり字が下手集団といえそうだ。片桐、森、平田は社会復帰不能かも。

●**〈変態〉**一般と比較すると上位者のポイントはむちゃくちゃ高そうだ。稲葉、蒲地、秀麿は注意だゾ!

●**〈すてばち〉**一般比較ではさして高いとは思えない項目だ。でも数値の高い片桐は傷害系、蒲地は誘拐罪、秀麿は結婚詐欺とかが危険だゾ!

●**〈虫〉**蒲地以外は、一般と比較すると、全体的に虫に弱いことが判明。もっとがんばろう。

NF編集部の秘部に迫る!!〈その3〉
平田政憲 味覚異常と男色…

平田政憲の味覚異常は編集部内では有名。ミルキードリンクにご飯や、ココアにご飯などの食べ合わせが好き。その他真っ黒な変な飲み物とか、彼が好むのは一般人が敬遠するものばかり。だから編集部では、彼がおいしいというものは誰も飲食しない(以前はみんなだまされたが…)。というわけで、あれだけ味覚が変だときっと趣味も変だろうということで、いつしか〝ホモ〟にされたというのが事実だといいなぁ(笑)。

NF編集部の秘部に迫る!!〈その4〉
蒲地美樹 大暴走するショタコン

蒲地美樹は自他ともに認めるショタコン(小さい男の子が大好き♡な人)だ。しかもそれが危険な性分であることを、本人は自覚してない。道ですれ違った小さい男の子をじっと見ていて母親ににらまれたり、かわいい男の子を見ると連れていきたくなったりと、かなり危ない状態だ。その資質はすでに中学生の頃に開花しており、弟をベットにしばりつけていたぶったという信じられない過去を持っている。

災いの火



サムスピって、かな〜り流血ゲームだもんねえ。人魂だったら、あんなもんじゃ足らんだろう(笑)。災炎って、そういう意味だったら怖いっ。

●PN/ケロケロ斉藤(愛知県)

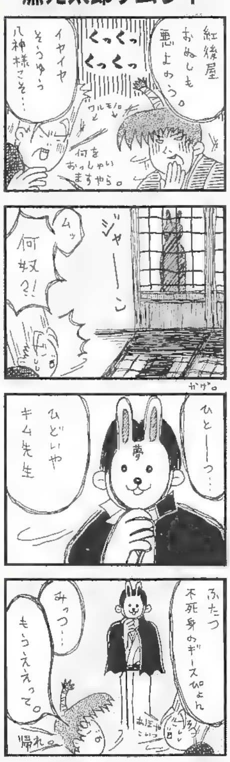
毎晩



うっわー、すっげー怖いよぉ! でもこんなバーがあったら、ちょっといってみたいかも♡ でも、夢の世界は遠慮したいぞ(笑)。

●PN/泰造パンチ(熊本県)

燃え太郎ザムライ



3つ目は何なんだぁ〜! すっごく気になるナリ。不死身のギースは分かるけど、キム先生は何でひどいんだ? 教えておじいさん(笑)!

●PN/ナンヴリウイチ(北海道)

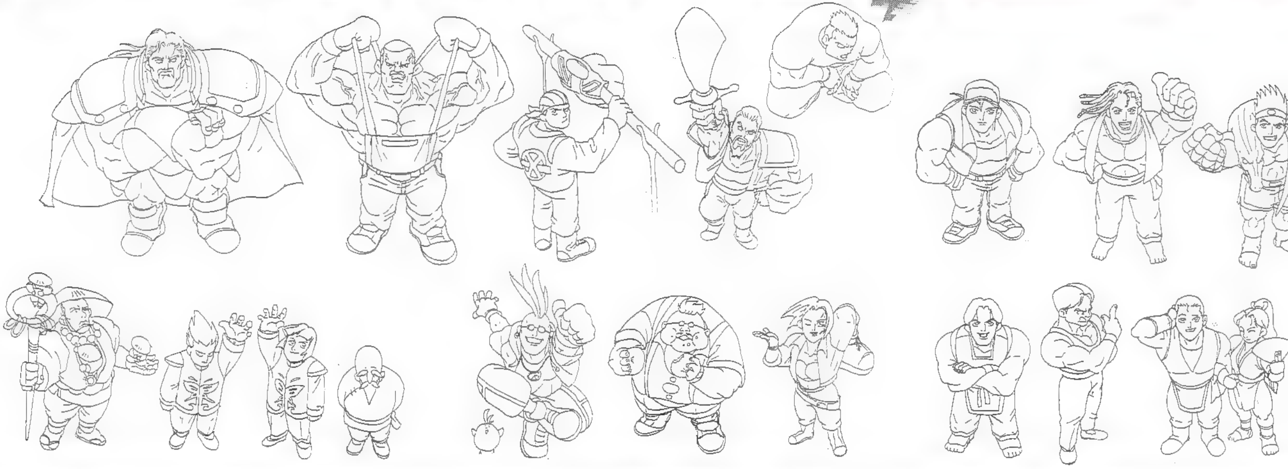
ヤガミのサガ



毎回、チームメイトがいなくなる俺。次はどんなチームを組んでくるんだろう!? まさか、幻十郎のよーに一人旅〜ってわけには…ううむ。

●PN/ナンヴリウイチ(北海道)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル設定原画&開発インタビュー



テリー・ボガード

格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：フリーター
誕生日：1971年3月15日
年齢：26歳
身長：182cm
体重：82kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
嫌いなもの：なめくじ
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：ロック
特技：女性のスリーサイズを当てること
声優：橋本さとし



※プロフィールは1997年5月9日現在のものです。



アンディ・ボガード

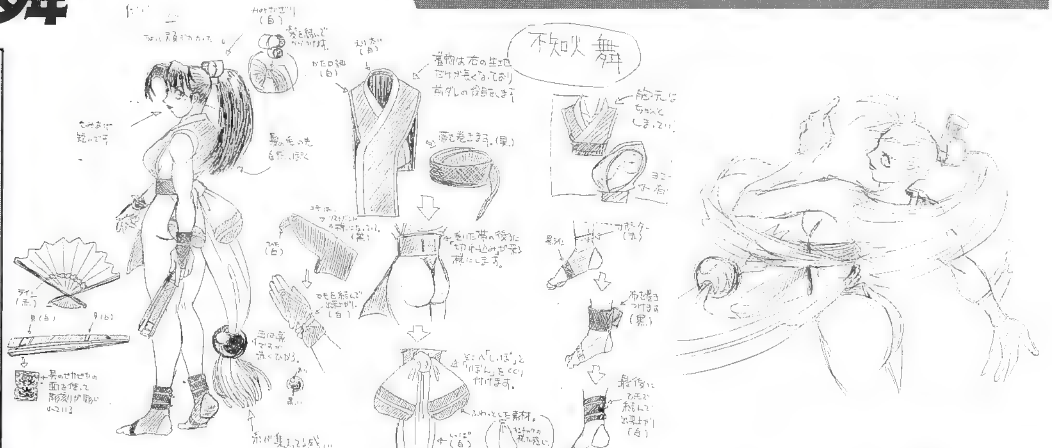


格闘スタイル：骨法
国籍：アメリカ
職業：不知火流体術師範
誕生日：1972年8月16日
年齢：24歳
身長：171cm
体重：67kg
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲッティ
嫌いなもの：犬
大切なもの：修行時代の写真（師匠・不知火半蔵と一緒のもの）
得意スポーツ：ショートトラック
好きな音楽：静寂
特技：断食
声優：難波圭一



不知火（しらぬい） 舞（まい）

格闘スタイル：不知火流忍術
国籍：日本
職業：不知火流忍術継承者
誕生日：1974年1月1日
年齢：23歳
身長：165cm
体重：46kg
血液型：B型
スリーサイズ：87・54・90
趣味：ダイエット
好きな食べ物：お雑煮
嫌いなもの：蜘蛛
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
得意スポーツ：羽根つき
好きな音楽：ヘヴィメタル
特技：和裁
声優：曽木亜古弥



リアルバウト餓狼伝説スペシャル 開発者に聞く Q&A

Q：『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の基本コンセプトやセールスポイント、魅力などについてお聞かせください。

A：コンセプトというよりは、もはや宿命といった方がピッタリくるのですが。「前作よりもよくすること」を大前提にやってます。

特に遊びやすくすることと楽しいかどうかをポイントにしました。

Q：リングアウトシステムに代わってコーナーバトルが今回から導入されましたが、これを採用したいきさつなどをお聞かせください。

A：賛否両論だったリングアウトシステムを、どう昇華させようか悩みました。

賛成派意見のほとんどが、「生きるか死ぬかの攻防がよい」「あのスリルがたまりません」など緊迫した雰囲気が好評でした。

逆に否定派意見は、「一発逆転があるとは思えない」「すぐに終わってしまうのが



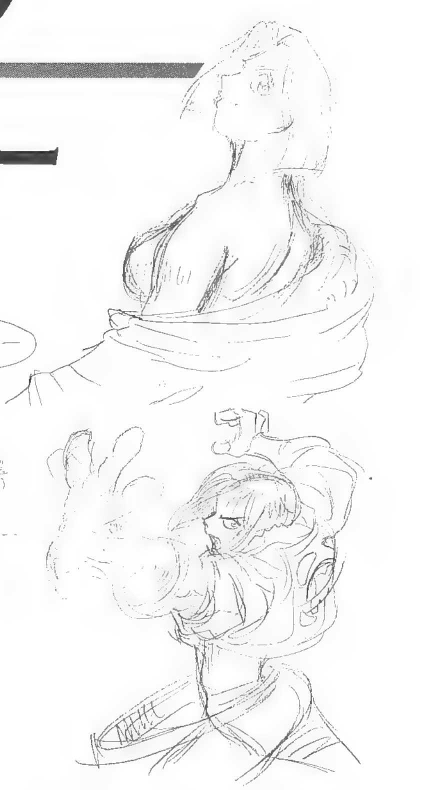


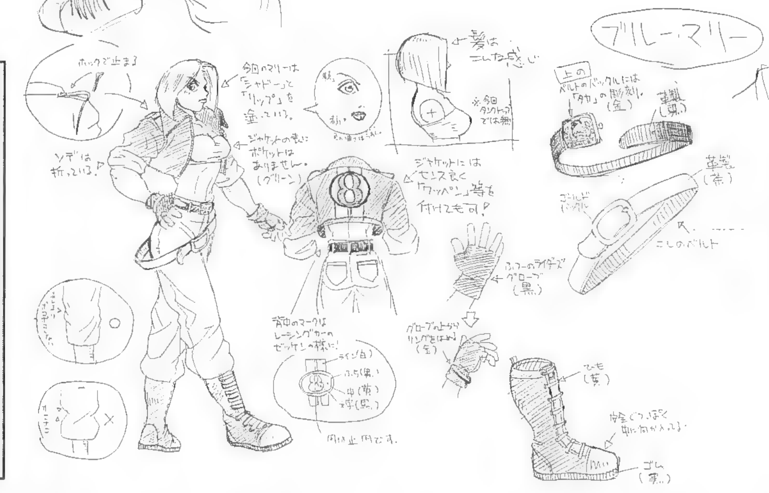
格闘スタイル：ムエタイ
国籍：日本
職業：ムエタイ選手
誕生日：1972年3月29日
年齢：25歳
身長：180cm
体重：71kg
血液型：AB型
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
嫌いなもの：正装すること
大切なもの：はちまき
得意スポーツ：格闘技全般
好きな音楽：ド演歌
特技：ナンパ（成功率99%と本人談）
声優：檜山修之



ジョー・ヒガシ

ブルー・マリー





格闘スタイル：コマンドサンボ
国籍：アメリカ
職業：フリーエージェント
誕生日：1973年2月4日
年齢：24歳
身長：168cm
体重：49kg
血液型：AB型
スリーサイズ：86・54・85
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：ビーフカップ
嫌いなもの：ネコ
大切なもの：革ジャン
得意スポーツ：野球
好きな音楽：バラード
特技：嫌なことをスグ忘れること
声優：生駒治美

嫌」など終わるにしても、もう少し選択の余地を与えて欲しいという意見が多く見られました。

そこで「気絶」システムを絡めたコーナーバトルを導入することでこれらの問題を解消し、スリルある戦いができるようになりました。

Q：餓狼シリーズのシステムにおける代名詞にラインシステムがあると思うのですが、今回は前作『リアルバウト』と比べるとさまざまな変更点がありますね。この点についての狙いについてお聞かせください。

A：毎回変わるラインシステムは、餓狼伝説フリークの人達を惑わせているようですね。

そのラインシステムですが、『リアルバウト』ではオーバースウェーラインを利用し、対スウェー攻撃でより戦略的に戦えるようになり、『餓狼伝説3』からは格段によくなった操作性が好評でした。

しかしこのシステムではスウェーライン上ではガードできなかったので、今回は『餓狼伝説スペシャル』のように別ライン上でもガードの取れるシステムを導入することにしました。

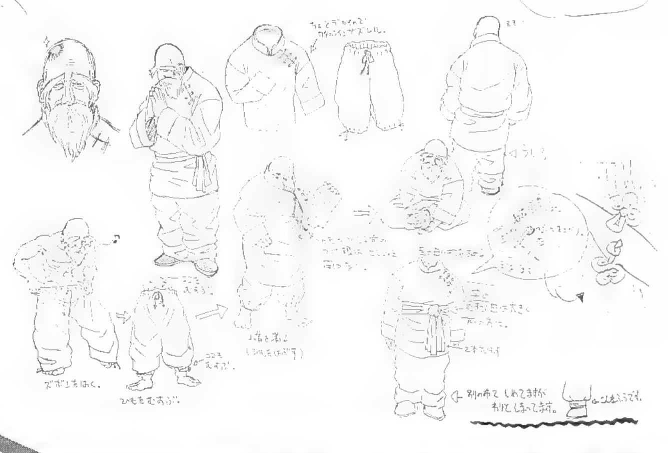
Q：前作と比べるとコンビネーションアタックの種類が減りましたが、どのような理由があったのでしょうか？

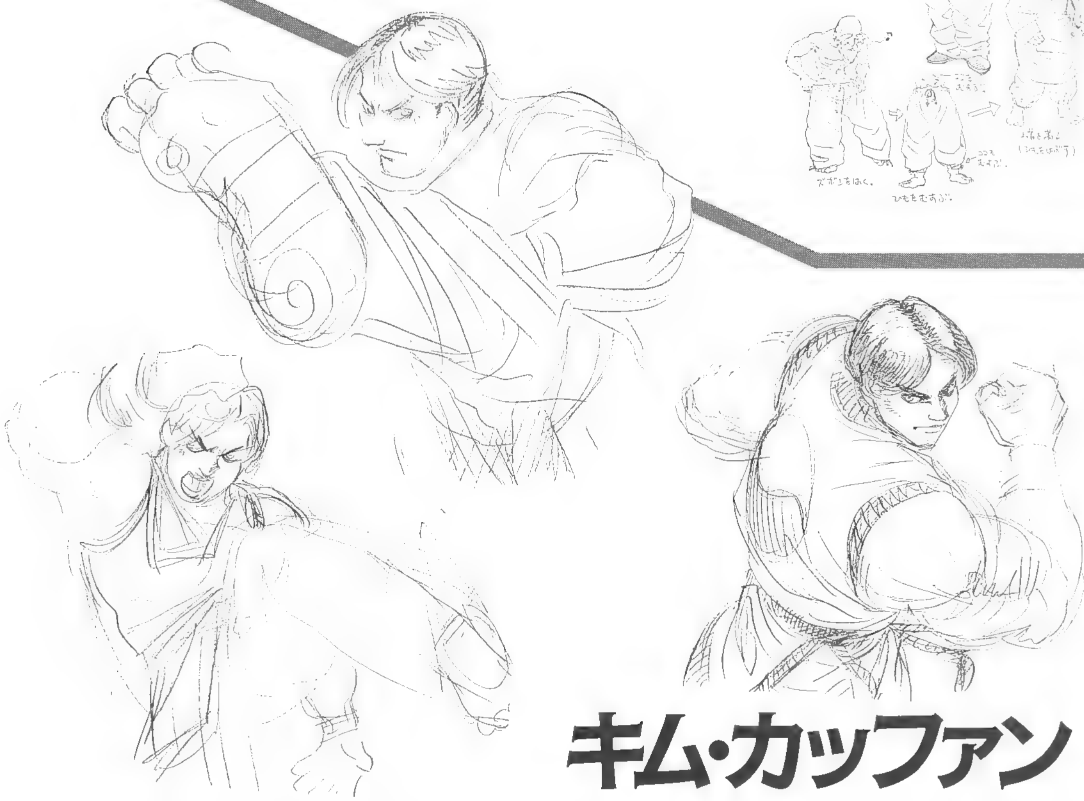
A：コンビネーションは、開発当初、前回の倍の設定で進んでいたのですが、たくさん設定していても使うコンビネーションは「1番使いやすい

格闘スタイル：八極聖拳
国籍：中国
職業：八極聖拳総帥
誕生日：1924年４月14日
年齢：73歳
身長：163cm
体重：46kg
血液型：A型
趣味：瞑想
好きな食べ物：茶たまご
嫌いなもの：贅沢
大切なもの：弟子達
得意スポーツ：太極拳
好きな音楽：民謡
特技：自然と同化すること
声優：中井重文



タン・フー・ルー





キム・カッファン

格闘スタイル：テコンドー
国籍：韓国
職業：テコンドー師範
誕生日：1964年12月21日
年齢：32歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A型
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼き肉
嫌いなもの：悪
大切なもの：２人の息子
得意スポーツ：体操
好きな音楽：ムード歌謡
特技：熱湯風呂でガマンすること
声優：橋本さとし

ものだけ」になってしまうこともあるのでは？　ということで使いやすいものを中心に、いろんな技を追加していくと最終的に少なくなっていました。

Q：ラインずらしや浮かせ技を持たないなど、キャラによってかなり違いがあるようなのですが、どのように決めていったのですか？

A：キャラ差は体格や、キャラクターのイメージ。またはそれぞれの必殺技の種類や性質などから決めていきました。
特にフランコや、クラウザーなどの大型キャラは、コンビネーションアタックの中にラインずらし攻撃を持っていません。空中追い討ち用の技を持っていないキャラクターには、浮かせ技と呼ばれる攻撃は必要ないため設定していません。

Q：舞やビリーなど潜在能力がまったく新しいものになったキャラがいますが、設定する際のお話などがあったらお聞かせください。

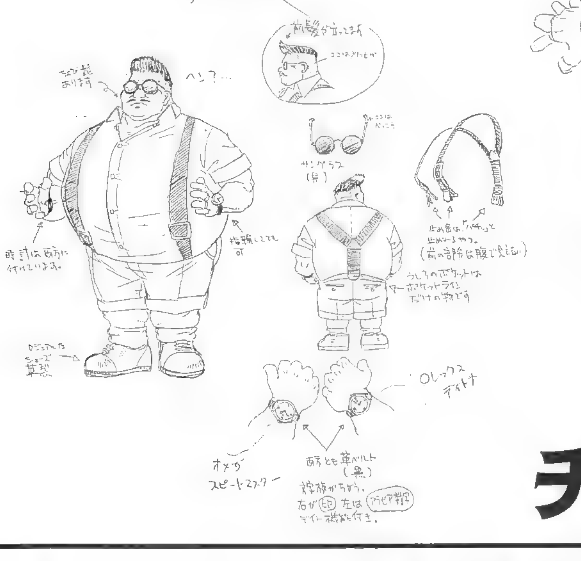
A：例を上げられている、舞、ビリーの2人のキャラクターの潜在能力技は特に決まりにくかったものなんです。
舞ちゃんの「月下乱れ牡丹」は「超蜘蛛絡み」という名前で、相手のところまで跳んでいって絡まる技だったんです。動きがあまりにも…だったので没になり幾多の調整の末、現在の形に落ち着いたというわけです。
ビリーの技も微妙な調整がなかなか取れず、棒を地面に

ホンフゥ

格闘スタイル：クンフー
国籍：香港
職業：刑事
誕生日：1966年8月21日
年齢：30歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：O型
趣味：囮捜査（ただいま謹慎中）
好きな食べ物：餃子
嫌いなもの：規則
大切なもの：恋人
得意スポーツ：自転車競技
好きな音楽：女性アイドルの曲なら何でも
特技：物事をウヤムヤにすること
声優：森川智之









格闘スタイル：太極拳
国籍：台湾
職業：実業家
誕生日：1952年8月10日
年齢：44歳
身長：160cm
体重：130kg
血液型：O型
趣味：貯金
好きな食べ物：ラーメン
嫌いなもの：ビンボー
大切なもの：お金
得意スポーツ：卓球
好きな音楽：ポップス
特技：徹マン（連続4日の記録保持）
声優：中井重文

チン・シンザン

突っ立ててから横滑りしてたりしてましたから…（ちなみにこの技のモデルは、某野球アニメの『○ルフチー○打法』なんです）。

Q：今回、4人のキャラクターのみに裏キャラが存在しますが、なぜこのキャラクターとなったのか理由などありましたらお聞かせください。また裏キャラの技や性格などを設定した際のお話などあれば…。

A：裏キャラクターを作るきっかけは、タン・フー・ルーの技設定がスペシャルの頃とはまったく変わってしまっていたので、「スペシャルのまんまのタンおじいちゃんがいてもよいのでは？」という意見が出たのがもとです。「昔懐かし斬影拳アンディは二セアンディが継承していて、またそいつが忍者まるだしっていうのはどうでしょう」とか、「それじゃあ投げばかり狙う陰険なマリーがいてもおかしくないですね」「結構危ないビリーっていそうですね」など。

各キャラの性格設定のように違った性格のキャラを作ろうと話が盛り上がってできたものなんです。

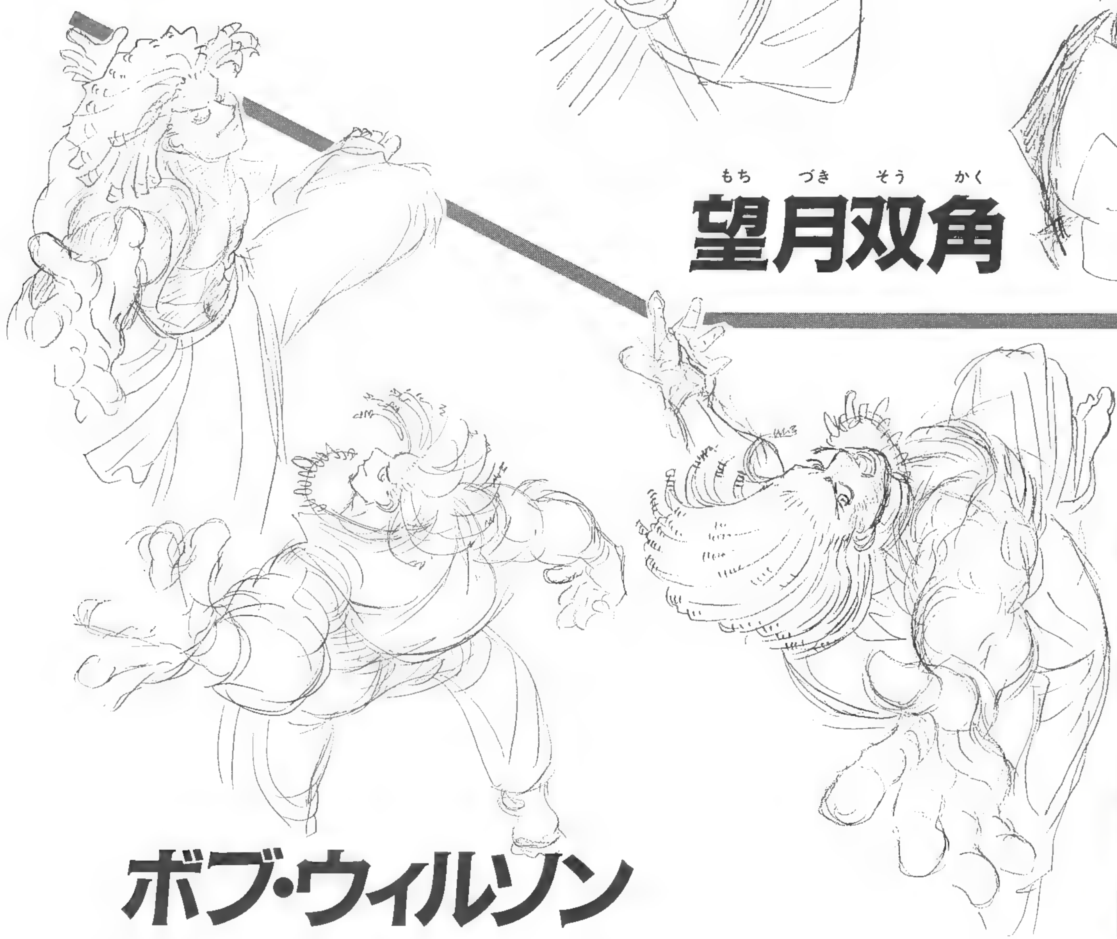
Q：前回で死んだはずのギースが登場してしまいますが彼はいったい…。

A：本当は登場する予定はまったくなかったんです。『KOF'96』でも登場が決まっていて『リアルバウト』のストーリーでは死んでましたから。スタッフ内ではもう出したく

格闘スタイル：正伝無道流武術
国籍：日本
職業：住職
誕生日：1946年7月3日
年齢：50歳
身長：176cm
体重：86kg
血液型：A型
趣味：将棋
好きな食べ物：甘い物（しるこ、あんみつ）
嫌いなもの：不知火流忍術
大切なもの：日本刀（恩師の形見）
得意スポーツ：水泳を少々
好きな音楽：浪曲
特技：霊を鎮めること
声優：石井康嗣



望月双角（もちづきそうかく）



ボブ・ウィルソン

格闘スタイル：カポエラ
国籍：ブラジル
職業：パオパオカフェ2号店・店長
誕生日：1974年5月15日
年齢：22歳
身長：184cm
体重：84kg
血液型：O型
趣味：ダンス（サンバ、レゲエで踊る）
好きな食べ物：果物（リンゴ、パイン）
嫌いなもの：昆虫
大切なもの：家族
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：アシッドジャズ
特技：他人をヨイショすること
声優：森川智之

なかったんですが、出なければ出ないでファンの皆様に対して大変申しわけない気持ちがあったので、プレイヤーではなく「餓狼SP、リョウ・サカザキ状態」にすることで楽しんで頂こうと考えました。
設定としては「悪夢の中でギースの亡霊と戦う」です。

Q：今回新キャラクターは登場せず、旧作から4人のキャラクターが復活という形になりましたが、このいきさつなどありましたらお聞かせください。確か前作のインタビューの際には新キャラの予定があったとお聞きしたような…。

A：今回新キャラの予定はありませんでした。開発初期段階から『餓狼伝説スペシャル』に登場したキャラを出すことに決定していたんです。
しかし、山田十兵衛、ビック・ベア、アクセル・ホーク等、決定キャラ以外にさまざまなキャラクターが登場している中、さて…だれを選ぶか、かなり悩みました。
キャラクターバリエーションのシルエットで考えると大柄なキャラはビック・ベア、アクセル・ホークか、チン・シンザンしかいませんでした。ビック・ベアはさまざまな理由から出場停止を食らっているので×。アクセル・ホークはファイティングスタイルがフランコ・バッシュとダブってしまうのでこれも×。
ということでシルエットで選ばれた太めのキャラはチン・シンザンでした。
そしてさらにチン・シンザンを決定づけたのは色物のキャラとしても幅をきかしてい





格闘スタイル：キックボクシング
国籍：アメリカ
職業：キックボクサー（最近現役復帰）
誕生日：1963年９月16日
年齢：33歳
身長：195cm
体重：115kg
血液型：A型
趣味：ボディビル
好きな食べ物：カレーライス
嫌いなもの：息子をイジメる奴
大切なもの：息子(ジュニア)
得意スポーツ：アイスホッケー
好きな音楽：ジャズ
特技：ビール一気飲み
声優：B.J.LOVE

フランコ・バッシュ





格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：プロダンサー
誕生日：1967年２月２日
年齢：30歳
身長：179cm
体重：62kg
血液型：B型
趣味：ダンス・ダンス・ダンス
好きな食べ物：バターコーン
嫌いなもの：ライジングタックル
大切なもの：ヒヨコのPちゃん
得意スポーツ：ストリート・バスケット
好きな音楽：ラップミュージック
特技：アメリカンジョーク（ベタすぎて笑えない）
声優：コング桑田

ダック・キング

たため、山田十兵衛をも蹴落として勝ち残ったのでした。
　ということで、あとのクラウザー、ローレンス、タン・フー・ルーは残り物ということで決定、というのは冗談です（笑）。この人たちがいないと「スペシャル」と呼べませんからね。

Q：今回、あまり大きな服装の変更がない中、マリーの服装の変更が目立つのですが、なにか理由がありましたらお聞かせください。

A：前作までのマリーは、開発スタッフ内でも機会があればもっとカッコよくしようと話し合っていたんです。そしたらリアルバウトのパワーアップバージョンの話があったので、今がチャンスとばかりに基本設定を作成しました。
　ちなみに、マリーの前回着ていた彼の形見だったボンバージャケットは大切に保管しているそうです。

Q：ちまたで人が変わったようだといわれているフランコ・バッシュについて何かコメントがありましたらお聞かせください。

A：あの…そのままの彼の姿を表現するとああなってしまったというか、何が彼をそうさせたんでしょうね…。たぶん担当デザイナーがある朝突然キレたんだと思います。

Q：今回からリングアウトに代わってコーナーバトルが導入されたわけですが、それにあたってステージや障害物を設定する際のお話などありま

山崎(やまざき)竜二(りゅうじ)



格闘スタイル：我流喧嘩空手
国籍：日本
職業：闇のブローカー
誕生日：1963年8月8日
年齢：33歳
身長：192cm
体重：96kg
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
嫌いなもの：労働
大切なもの：自分の利益に関わることすべて
得意スポーツ：なし
好きな音楽：なし
特技：3日は不眠でいられること
声優：石井康嗣

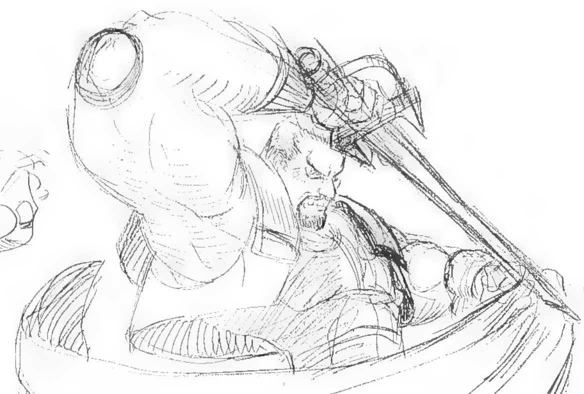
ローレンス・ブラッド





格闘スタイル：我流マタドール殺法
国籍：スペイン
職業：シュトロハイム城・警備隊長
誕生日：1960年9月4日
年齢：36歳
身長：195cm
体重：95kg
血液型：B型
趣味：フラメンコギターを弾くこと
好きな食べ物：ビーフシチュー
嫌いなもの：女・子供
大切なもの：名誉
得意スポーツ：フェンシング
好きな音楽：フラメンコ
特技：流し目（自信過剰）
声優：有田洋之





したらお聞かせください。個人的にはパンダが印象深いのですが…。

A：コーナーバトルは大変でした。ネタはあるんですが、表現するのに時間がかかりました。幾つか没ネタもあったんです。

アメリカステージ
「ヤシの実ラッシュ」
…障害物であるヤシの木を壊した後、ヤシの木の前で気絶するプレイヤーの頭めがけて、ヤシの実がコンビネーションで6個連続で落下してきます。
この時頭上に6HIT ATTACKと表示される予定でしたが、見た目がややこしくなるので没になりました。

ドイツステージ
「拷問部屋」
…クラウザーステージで左側の扉を破壊すると中から拷問道具が落ちてくる。右の障害物にはギロチンが置かれたおどろおどろしいステージになる予定でしたが、クラウザーのイメージとかけ離れてすぎていたのと、変な誤解を受けるとイヤなので没になりました。

Q：ギース登場のデモは、ギースタワーを離れて新たな演出となっていますが…。

A：そうですね、今回のギースは完全に演出キャラとして登場してもらってますので、登場演出も「スペシャルのリョウ・サカザキ」が「ドリームマッチ」だったのに対してギースは「ナイトメア」としています。



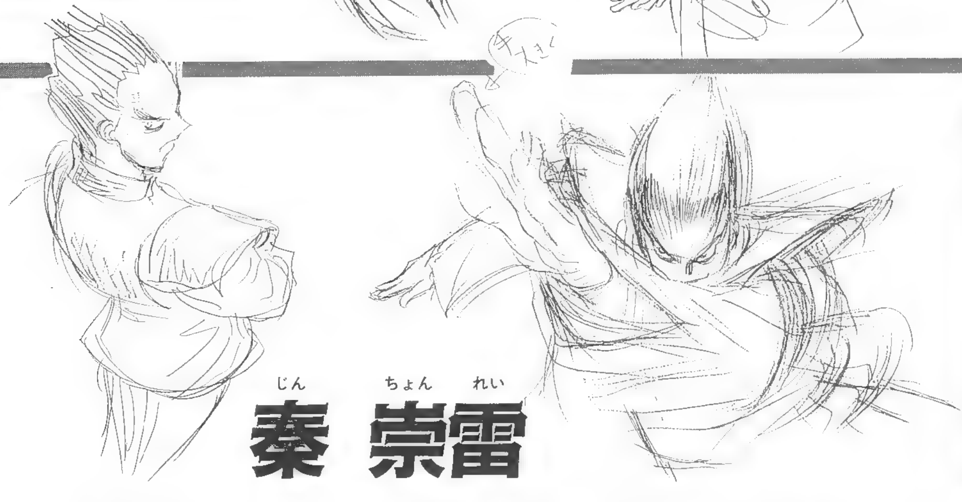
ビリー・カーン

格闘スタイル：棒術
国籍：イギリス
職業：ギースの側近
誕生日：1966年12月25日
年齢：30歳
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B型
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
嫌いなもの：命令
大切なもの：妹
得意スポーツ：棒高跳び
好きな音楽：パンク
特技：ギターのソロプレイ
声優：山西惇



秦（じん） 崇秀（ちょんしゅう）

格闘スタイル：帝王拳
国籍：中国
職業：無職
誕生日：1980年6月6日
年齢：16歳
身長：170cm
血液型：不明
趣味：旅行
好きな食べ物：辛い物
嫌いなもの：深海魚（顔が怖い）
大切なもの：兄
得意スポーツ：球技以外は好き
好きな音楽：アニメ主題歌
特技：皮肉（本人は悪気なし）
声優：山口勝平



秦（じん） 崇雷（ちょんれい）

格闘スタイル：帝王拳
国籍：中国
職業：無職
誕生日：1980年6月6日
年齢：16歳
身長：170cm
血液型：不明
趣味：スノーボード
好きな食べ物：杏仁豆腐
嫌いなもの：努力
大切なもの：弟
得意スポーツ：個人技全般
好きな音楽：なし
特技：オシャレ（最近色気づいてきた）
声優：山口勝平

Q：今回はテリーの飼っているサルがゲイザーを出したりと、戦闘以外のシーンも細かい演出がなされていますが、設定した際のお話などあったらお聞かせください。

A：サルやヒヨコ、さらには『KOF'96』のキャラクターまで登場していますが、もっと変なものをたくさん入れたかったというのが正直なところです。
　ギース対マリーで犬のアントンの演出を見ていただけましたか？ 犬が飛んでいく時、まれに星になるんです（死んだわけではありません）。
　ほとんどプログラマーが遊びで入れてました。

Q：望月双角とNASAの関係を教えてください。

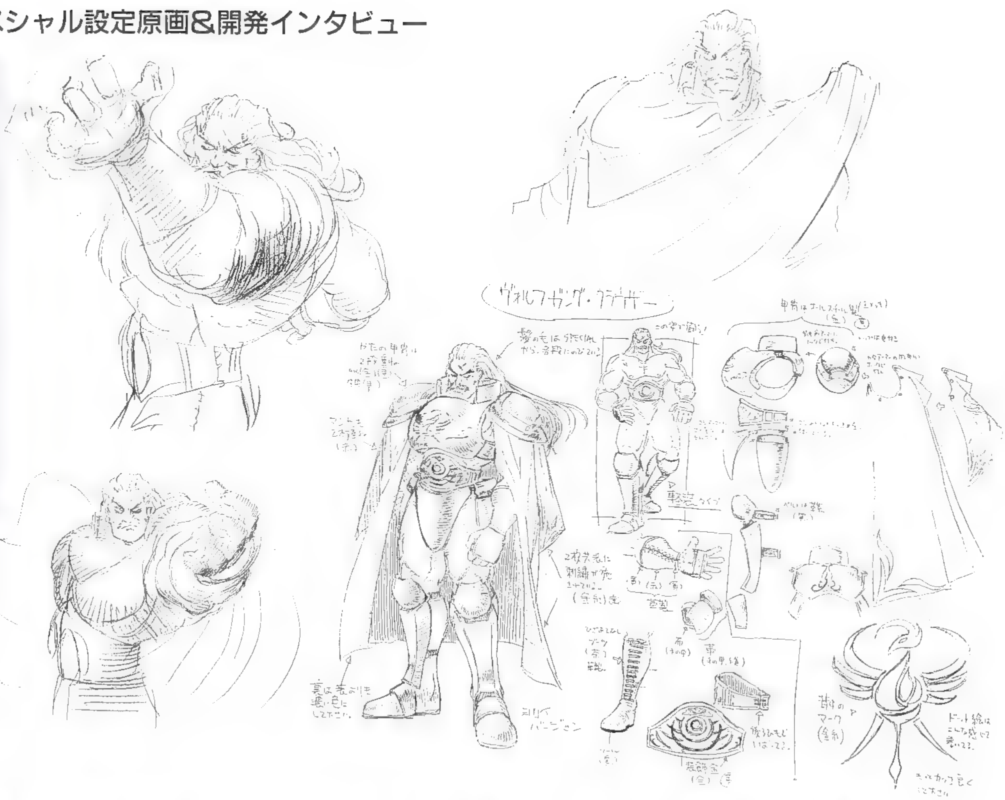
A：彼は、さまざまな形態模写ができるように修行を積んでいるようです。ラージノーズグレイのような顔もその一部。NASAとは一切関係ありません。でも双角ってUFOに乗ってそうですよね。

Q：エンディングを見る限り、テリーとマリーはいい雰囲気になってきているようなのですが、実際のところは？

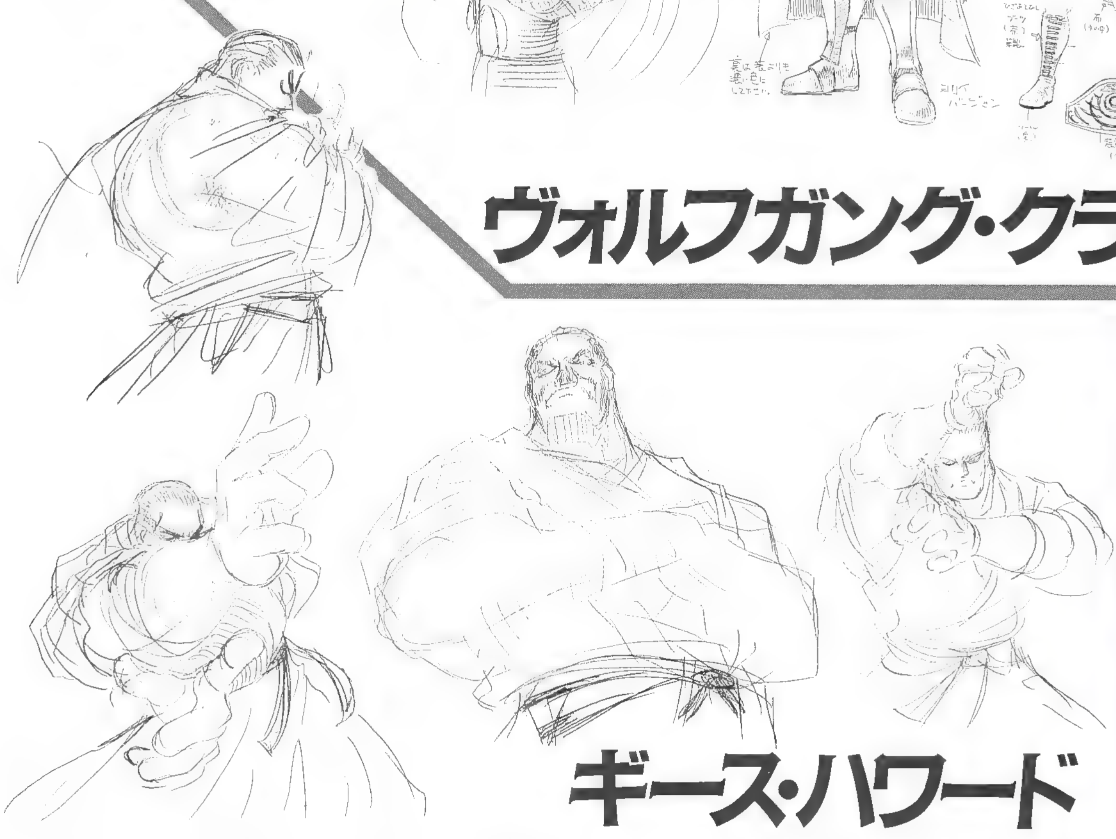
A：恋仲なんかにはなってませんよ。仲のよい友達関係を続けているそうです。お互い似たような境遇にあるようで、話が合うそうですよ。

Q：前作でギースとボガード兄弟の因縁に一応の決着がつき、今回その経緯を経てのストーリーとなるわけですが、

格闘スタイル：総合格闘術
国籍：ドイツ
職業：シュトロハイム城・城主
誕生日：不明
年齢：不明
身長：200cm
体重：145kg
血液型：A型
趣味：中世の骨董品収集
好きな食べ物：血のしたたるステーキ
嫌いなもの：虚栄・虚構
大切なもの：騎士道精神
得意スポーツ：スポーツ万能だが、興味なし
好きな音楽：クラシック
特技：ギャンブル全般（以外とセコイ）
声優：B.J.LOVE



ヴォルフガング・クラウザー



ギース・ハワード

格闘スタイル：古武術
国籍：アメリカ
職業：ハワードコネクション総帥
誕生日：1953年1月21日
年齢：43歳or44歳（？）
身長：183cm
体重：不明
血液型：B型
趣味：不特定（凝り性だが飽きっぽい）
好きな食べ物：ステーキ（レア）
嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を阻止する者）
大切なもの：己自身
得意スポーツ：なし（強いていうならビリヤード）
好きな音楽：ゴッドファーザー〜愛のテーマ
特技：物事を強引に解決させること
声優：コング桑田

とくに意識したところなどお聞かせください。

A：今回特にストーリーの設定はしていません。

さまざまなキャラをごちゃ混ぜにして登場させたかったので、強いていうなら変にストーリーを作らないように意識しました。

Q：次回作などこれからどのような展開になるのでしょうか？　これからの餓狼伝説についてお聞かせください。

A：そうですね、もし次回作を作るとすればまったく新しい形の『餓狼伝説』を作りたいですね。

シリーズを追うごとにシステム面の見直しや積み重ねをおこなっていますが、その分エンターテイメントじゃなくなった想いがあります。

誰もが本当に楽しめる要素を整理して表現してみたいですね。

Q：最後に餓狼ファンの読者のみなさんへの一言をお願いします。

A：『ネオジオフリーク』の読者の皆様、『餓狼伝説』を応援して頂いて、いつもありがとうございます。

今回の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』は楽しんで頂けているでしょうか？　これからはいろんな意味で楽しめるソフトをどんどん作っていきますので『餓狼伝説』シリーズをはじめSNKに期待していてください。

最後にCD版もプレイしてみてください。

ネオジオトピックス

ニューゲーム

アタリ社開発の2タイトルSNKが販売を決定!!


アクセルを上手に操作して大ジャンプ！


迫力のレース展開だ！

SNKは、米国・アタリ社が開発したゲームの販売を決定。タイトルは、ガンシューティングの『MAXIMUM FORCE』（発売中）と、ドライブゲームの『SANFRANCISCO RUSH』（5月15日発売）の2本だ。

ただし、ネオジオランド3号店では『SANFRANCISCO RUSH』が、すでに稼働中とのこと。どんなゲームなのか見てみよう。

まず『SANFRANCISCO RUSH』は、3Dの迫力あるレーシングドライブゲームだ。

選べる車は、初級者向けからマニア向けまでの4タイプ。視点の切替えは3種類あり、ギアもオートとマニュアルが選べる。

このゲームのポイントは、初級、中級、上級の3つの通常のコース以外に、走れる場所がたくさんあること。さらに、3Dのリアルなグラフィックが、今までにない緊張感でプレイヤーを圧倒する。

また、90°直角コーナーの連続や、かなりでこぼこした直線などが用意されているぞ。テクニックに自信のある人は、ぜひ挑戦して欲しい。

他にも、アクセルの微妙な調節が必要なジャンプ台など、このゲームならではの要素がいっぱいだ。


まるで映画を見ているようだ！


リアルなガンシューティング

もう一つは、スリリングな臨場感が魅力の3Dガンシューティング『MAXIMUM FORCE』だ。画面は、実写取り込みのかなりリアルなもの。特にその過激かつ壮絶なバトルシーンは迫力満点だ。

ステージは全部で3つ。破壊できるターゲットは、千以上もあるぞ。各所にはパワーアップできるアイテムがあるので、上手く使っていこう。

また、このゲームには、シークレットルームというものがある。これは、ある特定のターゲットをすべて撃ち壊した時に、隠された扉が開くというもの。なんとその数は30以上。ぜひ、すべての部屋を発見しよう。もしかしたら、特別なアイテムか何かが手に入るのかもしれないぞ。

ショウ

サムライRPG花満開!? 東京ゲームショウ'97・春 開催!!

4月4日から6日まで3日間、東京は有明にあるビッグサイトで「東京ゲームショウ'97・春」が開催された。

注目のSNKブースでは、登場が首を長くして待たれている『サムライスピリッツ―侍魂―NEO・GEO64（仮）』のプロモーションビデオが流されていた。開発は順調に進んでいるようで、AOUショーやSNKライブツアーに流されていたものよりもグラフィックが綺麗になり、キャラの動きも滑らかに。今後も注目していきたい。


サムスピ64(仮称)のビデオが流されていた


サムライRPGが展示。80%のできだ

ブース内には『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』がズラリと並んでおり、入れ替わり立ち代わりプレイする人が絶えなかった。ネオジオ、サターン、プレステの全3機種がそろっていただけに、どれが一番いいのかと見定めていた人も多かっただろう。完成度は80%ということだったが、かなりちゃんとでき上がっているという印象を受けた。さすがに今度ばかりは発売日が伸びないと思うので、発売まで約1ヵ月と3週間、首を長くして待っていよう。

この他、CD版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、家庭用ロム版『マジカルドロップIII』なども出展されていた。すでに発売されているタイトルだけに、ちょっと注目度は低いかなと思われたが、どうしてどうして結構な人だかりができていたぞ。

ネオジオではサムライ関係ばかりが目立った今回の「東京ゲームショウ'97・春」。全体的な入場者数は、3日間合わせて12万を越えたという盛況ぶり。今度の開催は9月らしいけど、今から楽しみだね。


RB餓狼伝説SPやマジドロIIIも展示

ライブ

大活躍中のゲーマデリック東京・原宿にてライブ敢行!!

「マジカルドロップ」シリーズなどでおなじみの、データイーストの音楽を担当するゲーマデリックが、東京・原宿にてライブをおこなうぞ。

「ゲーマデリック ライブイン 原宿ルイード'97〜WANNA be SUPER〜」と題されたこのライブ、実は、結成当時からのボーカリスト「MR☆K」と、チャイナタウンで好評だった「りんりん」のさよならライブで、また、歴代のゲーマデリックのメンバーが出演するという記念すべき公演なのだ。

さらに、ゲーマデリックのオリジナルメンバーによる新バンド「スーパーデリック」のお披露目も、このライブでおこなわれる。

データイースト&ゲーマデリックのファンは、絶対に見逃せないぞ!!

日時：6月8日(日)
　開場／18：00
　開演／18：30
会場：原宿ルイード
料金：前売／2100円
　当日／2625円
　(消費税込)
問い合わせ：03-3403-0123(原宿ルイード)

ラジオドラマ

SNK宣伝課が声優に挑戦!? DJステーション絶賛放送中!!

先月号でもちょっと紹介したけれど、『NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編』が『子安・氷上のゲムドラナイト』のインタラクティブドラマのコーナーで、5月4日から全4話予定で大好評放送中なのだ! みんなチェックしてたかな?

『NEO・GEO DJ STATION』は、B.O.Fのデビューアルバムとしても人気が高く、特にドラマ部分はキャラクターの普段見られない姿が満載で、編集部にも「楽しかった」というハガキがたくさん届いていた。それが新たに書き起こされたシナリオで復活したのだから、これはもう絶対に聴くしかか!!

おまけに、前回のCDでは出演していなかった幻十郎や天草なども加わり、面白さも大幅にアップしているぞ!

しかも、本誌担当でおなじみのSNK宣伝課の中村氏や同じく宣伝課の梅本氏が、実名で出演しているのだ。たくさんの声優に囲まれて、彼らがどんな演技を見せてくれるのか…これも要チェックだぞ。

これまでの例にもれず、このドラマもCDになって発売されるので、またまた要チェックだ。当然、ラジオでは放送されなかった別バージョンのストーリーも、全話収録されているぞ。

詳しくは、140Pの最新音楽のページを見てね。

生駒治美ラジオドラマ出演! 今度の役は魔法使いだ!!

本誌でコラム連載中の生駒治美が、またまたラジオドラマに出演するぞ。

タイトル：HAPPY BOY-ゲンキくんとゆかいななかまたち-
放送局：文化放送
日時：毎週木曜日深夜26：00〜26：30

「上田祐司の放課後ワンダークラブ」のドラマコーナーで、5月1日から放送されているぞ。

「HAPPY BOY」は「少年ガンガン」誌上で連載中の、江川達也原作の少年マンガ。読んだことがある人も多いんじゃないかな?

ストーリーは、世界最強の格闘武術・虎式格闘術を自在に使いこなす主人公・ゲンキが、イナカ村という狭い世界を飛び出して大冒険を繰り広げるという、とにかくメチャメチャ元気な物語。聞いている方まで元気いっぱいになれること間違いなしだ。

その中で生駒治美が演じるのは、ゲンキと一緒に旅をするミカという魔法使いの女の子。ミカは最初はゲンキの指南役のような存在で、のちに世話のやけるゲンキの面倒を一身に背負っていくことになるらしい。ネオジオキャラでいえば、ブルー・マリーみたいな感じかな?

なお、このラジオドラマもCD化が予定されている。発売予定日は7月24日なので、ラジオを聴けない地域の人はこっちをチェックしよう!



右の女の子がミカ。楽しみだね♡

読者リサーチ

NF2周年特別企画 読者徹底大研究!!

いつもNFを愛読してくれてありがとう♡ みなさんのおかげで今のNFはあるのだ。

今月号で2歳になったNFだが、いつもどんな人が読んでくれているのか、プレゼントハガキのアンケートを元に集計してみた。その結果は…。

●男性78% ●女性22%

圧倒的に男性が多い。やはりネオジオといえば格ゲー、格ゲーといえば男性が主流…なのだろうか? ちなみに2年前は、女性は2.5%だった。

●年齢

- 小学生以下　9%
- 中学生　36%
- 高校生　31%
- 大学生　15%
- 社会人　9%

学生がほとんどを占める。中でも中高生が多いようだけど、小学生以下の方が9%もいるのに驚き。少ない小遣いの中から、NFを買ってくれてるんだね…すごく嬉しいゾ。

ちなみに2年前は、高校生以上が70%を占めていた。ネオジオって高かったから、小さい子はなかなか買えなかったんだよね…(今は?)。

●手持ちのハード

- ネオジオ　18%
- ネオジオCD　58%
- ネオジオCDZ　13%
- セガサターン　41%
- プレイステーション　38%
- スーパーファミコン　76%
- N64　9%
- ゲームボーイ　56%

ここでは1人で複数のハードを持ってる人が多いので、数字に表れないけど、ネオジオを持っていない人が25%もいるのだ。他機種の移植版を持っている人、アーケードでの攻略のために買っている人なのだろう。ちなみに2年前は、ネオジオを持っている人は全体の98%を占めていた。

みんな、これからもNFを応援してね♡



ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年5月9日版

[技]=技術重視型　[頭]=知能重視型　[体]=体力重視型　[緊]=スリリング　[幻]=ファンタジック　[感]=ドラマチック　[易]=簡単お手軽　[難]=高難易度　[真]=シリアスタッチ　[愉]=ユーモラスなタッチ　[G]=グラフィックに注目　[S]=システムに注目　[C]=キャラに注目　[爽]=スカッと爽快　[忍]=要忍耐　[長]=末長く楽しめる　[短]=短時間プレイも　[音]=音楽も最高　[彩]=多彩なモード　[H]=ちょっとH

TM NEO·GEO CDZ

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	'92.4.30	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ～ザ・ネクスト・シング～	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	'92.5.25	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	'92.6.15	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	'92.7.28	愉SC短彩
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	'92.9.24	感真S爽短
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	'92.11.20	技緊難G長音
餓狼伝説2 ～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	'92.12.10	技感S爽音
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	'92.12.14	易爽長短
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	'93.2.18	技感難忍
ファイヤースープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	'93.3.25	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	'93.4.26	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	'93.7.7	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	'93.9.16	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	'93.12.16	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.2.3	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	'94.2.17	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	'94.3.17	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	'94.4.19	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.4.26	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	'94.5.18	技幻感難愉S
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	—	¥5,800	'94.6.29	頭幻感愉長H
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	'94.7.18	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.7.26	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	'94.8.25	技感SC彩
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	—	¥5,800	'94.10.19	易S爽長
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	'94.10.28	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	'94.12.8	体易爽短音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	'90.4.26	技難真忍
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	'90.4.26	技易長短
麻雀狂列伝 -西日本編-	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	'90.4.26	真頭H
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	'90.4.26	技幻難忍
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	'90.5.23	技頭難長
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	'90.7.24	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	'90.7.24	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	'90.10.8	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	アクション	50M	¥18,000	¥5,800	'90.11.7	技緊G
JOY JOY KID	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	'90.11.20	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	'90.12.10	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	'91.1.25	体難忍
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	'91.2.12	体幻感C
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	'91.2.25	体幻愉
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	'91.3.14	技幻易愉長短
ASO II ～ラストガーディアン～	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	'91.3.25	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	'91.5.20	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	'91.7.25	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	'91.9.20	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	'91.10.30	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	'91.11.8	技難忍短
餓狼伝説 ～宿命の闘い～	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	'91.11.25	易S爽短
フットボール・フレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	'92.1.31	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	'92.2.14	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	'92.3.16	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	'92.3.23	技感真音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	'92.4.15	易爽長短

※CD版のみの場合はCD発売日

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	¥29,800	¥7,800	'96.1.29	易爽
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	¥32,000	¥7,800	'96.3.12	技感SC
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	¥29,800	¥6,800	'96.3.21	頭愉C短
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	—	¥4,800	'96.3.22	易愉S
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	114M	—	¥6,800	'96.3.28	技緊短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	¥29,800	¥7,800	'96.4.19	緊G易愉
オーバートップ	ADK	レース	210M	¥29,800	¥4,800	'96.4.26	緊易短
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	330M	¥32,000	¥7,800	'96.5.27	技感真SC
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	¥32,000	¥7,800	'96.6.13	技GSC
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	¥32,000	¥8,800	'96.7.30	技感C爽彩
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	—	¥6,800	'96.9.20	技難G
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	¥32,000	—	'96.9.20	技感難S
ステークスウィナー2	ザウルス	リアルジョッキーアクション	178M	¥29,800	—	'96.9.24	体緊易愉短
得点王 炎のリベロ	SNK	スポーツ	226M	¥29,800	—	'96.10.16	技緊S短
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	378M	¥32,000	¥6,800	'96.10.25	技感真SC
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	¥29,800	—	'96.11.21	技幻愉SC短音
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦型シューティング	146M	¥29,800	¥5,800	'96.11.25	頭幻CS
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	¥29,800	¥6,800	'96.12.17	易C爽短
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	¥32,000	¥6,800	'97.1.28	技緊難C爽
K・O・F'96 ネオジオコレクション	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	'97.2.14	易C彩
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	174M	¥29,800	—	'97.2.25	幻易愉C短

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	—	¥6,800	'94.12.21	頭幻易愉S短
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	'95.1.24	技幻感難C
クイズ キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	'95.2.1	技頭感易SC
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	'95.3.3	技真C彩
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	'95.3.7	技易S長短
餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	'95.3.27	技感GSC音彩
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	'95.4.25	技感難真SC
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	—	¥5,800	'95.5.2	技幻感難G長
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	'95.5.25	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	'95.6.20	愉C爽彩
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	'95.7.25	技感C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	—	¥7,800	'95.8.25	頭CH
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	'95.8.28	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	'95.9.18	感難C
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	'95.9.27	体易S
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	'95.9.28	頭忍長彩
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	'95.10.12	技易短
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	—	¥6,800	'95.11.10	幻易愉短彩
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	'95.11.15	技体真GS
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	—	'95.11.27	知愉C短彩
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	¥8,800	'95.12.21	技緊感難C
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	'95.12.22	技易S彩

ゲームミュージックCD既発売リスト

リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD:PCCB-00203	¥1,500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD:PCCB-00204	¥2,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD:PCCB-00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD:PCCB-00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD:PCCB-00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4.3	CD:PCCB-00212	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD:PCCB-00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD:PCCB-00211	¥1,500
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD:PCCB-00209	¥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD:PCCB-00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD:PCCB-00219	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD:PCCB-00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD:PCCB-00223	¥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD:PCCB-00215	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD:PCCB-00225	¥2,500
K・O・F DANCE TRAX	'96.11.21	CD:PCCB-00233	¥2,500
サムライスピリッツ 天草降臨	'96.12.4	CD:PCCB-00231	¥1,500
サムライスピリッツ 天草降臨 アレンジサウンドトラックス	'96.12.16	CD:PCCB-00237	¥2,500
風雲 SUPER TAG BATTLE	'96.12.16	CD:PCCB-00236	¥1,500
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL	'97.2.5	CD:PCCB-00240	¥1,500
TWINKLE STAR SPRITES	'97.2.21	CD:PCCB-00247	¥1,500
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL アレンジサウンドトラックス	'97.3.5	CD:PCCB-00250	¥2,500
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～ オリジナルサウンドトラックス	'97.3.21	CD(2枚組):PCCB-00252	¥2,500
マジカルドロップIII	'97.3.21	CD:PCCBX-00002	¥1,500

タイトル	発売日	品番	価格
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD:PCCB-00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラックス	'94.11.18	CD:PCCB-00165	¥2,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD:PCCB-00169	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD:PCCB-00158	¥1,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD:PCCB-00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD:PCCB-00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD:PCCB-00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD:PCCB-00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD:PCCB-00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD&溝口危機一髪	'95.5.19	CD:PCCB-00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD:PCCB-00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD:PCCB-00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD:PCCB-00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD:PCCB-00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD:PCCB-00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD:PCCB-00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD:PCCB-00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD:PCCB-00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD:PCCB-00193	¥1,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD:PCCB-00191	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00198	¥2,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD:PCCB-00200	¥1,500

リアルバウト餓狼SPが
1、2位と上位を独占！
新作BREAKERSも
なかなかいい感じだ！

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10 3月1日～3月31日

1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	3,543P
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM	2,874P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEOGEO Collection CD	965P
4	BREAKERS ROM	642P
5	サムライスピリッツ天草降臨 CD	421P
6	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（限定版） CD	283P
7	ティンクルスタースプライツ CD	234P
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROM	169P
9	アイドル麻雀 ファイナルロマンス CD	75P
10	ビューポイント CD	44P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－643－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

他、加盟店76店舗

ランキング総評

3月発売の新作はCD版『リアルバウト餓狼伝説SP』とROM版『ブレイカーズ』の2作だけ。ランキング表も全体的にあまり変わりばえしなくてちょっとさみしいなぁ、最近。来月は『マジドロ3』がスパークするかな？

今回は『リアルバウト餓狼伝説SP』が上位を独占し、CD版、ROM版ともに絶好調！ ギースが使えるのはもちろん、CD版にはオリジナルキャラが乱入したり、クリア後にブルーマリーのご褒美グラフィックが見れたりとオマケがたくさん！ なるほど売れるハズです！



乱入専用キャラ"達人"。普通っぽさが余計コワイ

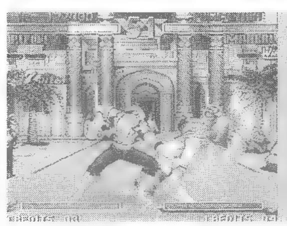
3位の『KOF'96ネオジオコレクション』も相変わらずの人気ぶり。サムライや餓狼伝説のネオジオコレクションも出ないかなぁ？

そして4位の『ブレイカーズ』。新作にしてはちょっと元気ないけど、中身は超元気！ なんとROM版なのにオプションに"サウンドテスト"がついているのだ。キャラの声が聞きたくてボイスCDを買う人も多いくらいだ、これはかなりお得じゃない？ ピエ～ルのあの不思議な声も聞き放題だしね♡

5位は『天草降臨』。CD版ではボス、斬紅郎が使えるから、強キャラファンはやっぱりCDの方買うよね。だって斬紅郎の武器飛ばし技ってアルティメットエンドなんだもんなぁ（詳しくはサムライ徹底大研究を見てね）。

『龍虎の拳 外伝（限定版）』は6位。なんでいつまでたっても"限定版"なのかはいまだ不明。ノーマル版は見たことがない、というウワサもちらほらと…。ま、まぁいいか！

7位以下でちょっと注目したいのが『ファイナルロマンス』と『ビューポイント』。なにげにいつも『ファイナルロマンス』がランクインしてるのは、このソフトがギャルゲーというジャンルを独占しているからなんでしょーか？ 『ビューポイント』はがんばった旧作代表！ 当時、あの視点には驚かされたよなぁ。次回もお楽しみに！



CPUは相変わらず強くていや～ん♡

MONTHLY BEST10!

月間 NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

『RBSP』首位は安定!! “サムライ”下降傾向…

2位を100ポイント以上も引き離し、今月も『RBSP』が安定した強さをみせた。CD版も発売され、この人気はまだまだ衰えそうにない。

ベスト10内では、先月2位の『天サム』が3位にダウン、変わりに根強い人気の『KOF'96』が再浮上。10位には『BREAKERS』が再びランクインし、上位陣はすべて格闘アクションになった。

下降ぎみのサムライシリーズだが、『真サム』だけが着実に票を重ねており、ファン層の厚さを感じさせる。

今月初登場、注目の『マジカルドロップIII』は惜しくも11位。次回の順位が気になるところだ。

累計ベスト50では、『KOF'96ネオジオコレクション』が44位から35位、『マジドロIII』は初登場で48位。その他は多少の変動にとどまった。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●餓狼大好き♡ アンディと出会った思い出の『餓狼2』、『RBSP』も大好き。これからも餓狼の時代です。

PN/鷹丘聖　(大阪府)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (〃)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	266P
2位 (3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	157P
3位 (2)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	145P
4位 (〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	105P
5位 (6)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	89P
6位 (8)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	78P
7位 (9)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	75P
8位 (5)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	64P
9位 (7)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	63P
10位 (11)	BREAKERS	SNK	格闘アクション	49P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,568P
2位 (3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,239P
3位 (2)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,232P
4位 (4)	リアルバウト餓狼伝説	2,856P
5位 (5)	真サムライスピリッツ	2,301P
6位 (6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,644P
7位 (7)	サムライスピリッツ天草降臨	1,378P
8位 (8)	餓狼伝説スペシャル	1,240P
9位 (9)	餓狼伝説3	1,211P
10位 (13)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	916P
11位 (10)	サムライスピリッツ	889P
12位 (11)	天外魔境真伝	799P
13位 (12)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	797P
14位 (14)	パルスター	608P
15位 (15)	龍虎の拳2	490P
16位 (16)	ワールドヒーローズパーフェクト	429P
17位 (17)	メタルスラッグ	420P
18位 (19)	風雲スーパータッグバトル	419P
19位 (18)	NINJA MASTER'S	404P
20位 (20)	パズルボブル	354P
21位 (21)	ソニックウィングス3	331P
22位 (22)	マジカルドロップ2	324P
23位 (26)	わくわく7	320P
24位 (23)	ビューポイント	285P
25位 (24)	餓狼伝説2	274P
26位 (25)	ステークスウィナー	248P
27位 (27)	ギャラクシーファイト	224P
28位 (31)	BREAKERS	211P
29位 (28)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	202P
30位 (30)	超人学園ゴウカイザー	170P
31位 (29)	ソニックウィングス2	168P
32位 (32)	神凰拳	146P
33位 (33)	ステークスウィナー2	130P
34位 (34)	風雲黙示録	87P
35位 (44)	KOF '96 NEOGEO Collection	80P
36位 (35)	ワールドヒーローズ2	76P
37位 (37)	クロススウォードII	73P
37位 (38)	ファイターズヒストリーダイナマイト	73P
37位 (39)	ビッグトーナメントゴルフ	73P
40位 (36)	トップハンター	72P
41位 (40)	餓狼伝説	66P
42位 (41)	龍虎の拳	60P
43位 (42)	ダブルドラゴン	56P
44位 (43)	ADKワールド	51P
45位 (45)	ワールドヒーローズ2 JET	47P
46位 (48)	NEO ドリフトアウト	45P
47位 (46)	ASO II	44P
48位 (-)	マジカルドロップIII	43P
48位 (48)	ラギ	43P
50位 (47)	ラストリゾート	40P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

天草降臨好調！来月以降の新作にも期待

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今回から新たに、第4回ポイントランキングの開始です。

第4回の初集計では、すでに2連覇を成しているM，Y-剣魂さんが、他を大きく突き放してトップ！ サムスピのほとんどを制している強みでしょうか。このままトップを独走か⁉ 他の人の追い上げも気になるところ。半年後の結果が楽しみです。

そして今回の申請数は、やはり天草降臨がトップでした。1本目に自決して攻撃力を上げる戦法が確立した感じ。あとは、どれだけタイムが縮まるか…みなさんの腕の見せどころですね。

RB餓狼やニンマスなども、まだまだ記録更新中。今後の伸びにも期待が持てそうです。

パルスターもラスボス相討ち戦法がアツく、またまた記録更新。このままだと、60万点を突破する日も近いかも⁉ また、今月より「BREAKERS」の集計も開始します！ 新作が不調な感じのこの頃ですが、みなさんの申請をお待ちしております。

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■TOMOYA（神奈川県）■SAS（愛知県）■10-KEY（東京都）■橘ウキョ〜（長野県）■？？？（鳥取県）

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説（ビリー・カーン）

ジャンプC→しゃがみA、B（2〜3ヒット）→アオー→ファイアー（三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き）で転ばせ、起き上がりにジャンプCを重ねる。するとガードかバックステップをするので（そのまま食らう時もある）、ガードされた時は垂直小ジャンプC、バックステップの時は前小ジャンプCを出す。CPUはほとんどこれを食らうので（ガードされたらもう1度）、そこからコンビネーション。以後繰り返し。キム、双角、山崎などには、最初は強襲飛翔棍で接近するといい。

最後は、相手の体力がわずかに残るように転ばせて、起き上がりに超火炎旋風棍でけずるか、早く気絶させて超火炎を当てる。超火炎を当てる（けずる）時は、ビリーが炎をまわしている時（自分で持っている時）に当てるようにする。これは、炎を飛ばしたあとだとけずっても当たってもなぜか点が入らないため。

●花蝶風月・大分県

サムライスピリッツ天草降臨（リムルル）

1本目ですぐに自決。あとは、ジャンプ強斬りから立ち強斬りを振っているだけで中盤まではOK。1人目は、跳び込みから立ち中斬り→キャンセルコンルノンノ（怒りMAX版）→追い打ち2を入れてやってもいい。

中盤以降はガードが固くなるので、回り込みから立ち強斬りを当て、すぐにジャンプ強斬りから回り込み…を、相手が死ぬまで繰り返す。これは、回り込みのあとにすぐ技を出すとほとんどガードをしない、というCPUのアルゴリズムを利用したもの。後半戦でヤバくなったら、一閃で一気に葬り去る。

ちなみに、6人目タムタムは、ジャンプ強斬りオンリーで倒せるが、前記の連続技を叩き込んでもいい。

●M，Y-剣魂・千葉県

ニンジャマスターズ（鴉）

ジャンプD→A、C、C、C、Cを繰り返すだけで、少々運も関係しますが8人くらいは完勝が取れます。他のキャラも完勝はムリでも、前述のNINJAコンボで充分。

注意するのは後半に出てくる霞と、蘭丸。普通に跳び込んだらことごとく返されてしまううえに、暴れ出したら止まらないので、しゃがみBを連発して黙らせてから改めて跳び込んだり、ゲージMAX時に前述のNINJAコンボの4回目のCをキャンセルして気狂障壁を入れ、ジャンプDで追い討ちを入れます。難しいですが、ヒットすれば体力ゲージ一本半ほどのダメージを与えられるので、練習してソンはないです。

●TOMOYA・神奈川県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M，Y-剣魂・千葉県	230Pts.
2位	10-KEY・東京都	105Pts.
3位	TOMOYA・神奈川県	85Pts.
4位	SAS・愛知県	60Pts.
5位	G・T・H・北海道	55Pts.
6位	KM☆GM・宮崎県	35Pts.
7位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	30Pts.
8位	橘ウキョ〜・長野県	20Pts.
9位	花蝶風月・大分県 Y・K・千葉県	15Pts.

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル（とハード）
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル＊
②サムライスピリッツ天草降臨＊
③リアルバウト餓狼伝説＊
④ニンジャマスターズ＊
⑤神凰拳＊
⑥K・O・F'96＊
⑦パルスター＊
⑧BREAKERS＊

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日、発表は2ヵ月後発売の誌上にて。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。
※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	M,Y－剣魂・千葉県	1,226,600	ALL
チームエディット（CD）ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット（カセット）テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	1,008,400	ALL
サバイバーモード（スコア）テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,018,400	ALL
サバイバーモード（タイム）レオナ	レオナ偏愛R・S・D!・東京都	4'26'32	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
サスケ	SAS・愛知県	2'36'02	ALL
蘭丸	SAS・愛知県	2'36'43	ALL
カムイ	SAS・愛知県	2'52'30	ALL
天和	M,Y－剣魂・千葉県	2'54'08	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3'11'38	ALL
信長	TOMOYA・神奈川県	3'19'33	ALL
雲仙	M,Y－剣魂・千葉県	3'22'22	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	3'25'20	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3'47'05	ALL
霞	SAS・愛知県	4'15'52	ALL
ゴエモン	SAS・愛知県	4'28'52	ALL
雷牙	M,Y－剣魂・千葉県	5'12'11	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
業天	10－KEY・東京都	1,752,000	9人目
孫悟空	10－KEY・東京都	1,707,100	ALL
スサノオ	10－KEY・東京都	1,703,500	ALL
ルシファー	10－KEY・東京都	1,664,300	ALL
シーナ	10－KEY・東京都	1,549,600	11人目
イグレット	10－KEY・東京都	1,548,200	ALL
チチ・ネネ	10－KEY・東京都	1,530,600	ALL
ベヒモス	10－KEY・東京都	1,524,600	ALL
イーリス	10－KEY・東京都	1,497,600	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,495,000	ALL
酒天童子	10－KEY・東京都	1,491,200	ALL

ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2'03'44	ALL
シンクレア	橘ウキョ～・長野県	2'15'27	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2'21'90	ALL
レニィ・クレストン	橘ウキョ～・長野県	2'29'20	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2'54'11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョ～・長野県	3'07'43	ALL
王　覚山	MaK・千葉県	3'19'06	ALL
ロディ・バーツ	M,Y－剣魂・千葉県	3'32'27	ALL
藤堂香澄	M,Y－剣魂・千葉県	3'38'00	ALL
カーマン・コール	橘ウキョ～・長野県	5'18'35	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	28,351,200	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	21,871,300	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	20,195,800	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	20,035,900	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,700,300	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・長野県	16,106,100	10人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,918,900	12人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,665,000	12人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	5,091,210	ALL

サムライスピリッツ　天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
橘右京	G・T・H・北海道	2'50'85	ALL
服部半蔵	M,Y－剣魂・千葉県	2'54'67	ALL
ガルフォード	M,Y－剣魂・千葉県	3'08'25	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
タムタム	M,Y－剣魂・千葉県	3'09'80	ALL
柳生十兵衛	M,Y－剣魂・千葉県	3'11'66	ALL
シャルロット	M,Y－剣魂・千葉県	3'18'58	ALL
風間蒼月	M,Y－剣魂・千葉県	3'19'63	ALL
風間火月	M,Y－剣魂・千葉県	3'23'94	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	3'25'38	ALL
ナコルル	M,Y－剣魂・千葉県	3'31'18	ALL
千両狂死郎	M,Y－剣魂・千葉県	3'41'25	ALL
リムルル	M,Y－剣魂・千葉県	3'45'59	ALL
花諷院骸羅	M,Y－剣魂・千葉県	3'46'85	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'49'37	ALL
牙神幻十郎	M,Y－剣魂・千葉県	4'06'20	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
不知火舞	G・T・H・北海道	2,378,600	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,337,700	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	2,230,300	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	2,163,200	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
テリー・ボガード	G・T・H・北海道	2,106,200	ALL
ホンフゥ	G・T・H・北海道	2,070,000	ALL
ボブ・ウィルソン	？？？・鳥取県	2,064,000	ALL
望月双角	M,Y－剣魂・千葉	2,053,700	ALL

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,676,800	ALL
ガルフォード（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,644,800	ALL
リムルル（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,642,200	ALL
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,600,600	ALL
服部半蔵（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,518,500	ALL
ガルフォード（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,469,100	ALL
服部半蔵（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,445,400	ALL
ナコルル（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,429,600	ALL
千両狂死郎（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,302,300	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,252,300	ALL
ナコルル（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,214,100	ALL
リムルル（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,209,100	ALL
覇王丸（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,177,800	12人目
覇王丸（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,129,700	12人目
首斬り破沙羅（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,123,000	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	3,083,500	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	2,983,500	ALL
橘右京（修羅）	Y・K・千葉県	2,945,900	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	2,863,000	ALL
橘右京（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,807,400	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,723,100	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,552,000	ALL
天草四郎時貞（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
花諷院骸羅（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	2,416,300	ALL

格ゲー塾

最終回（第3回）
『キャンセル&まとめ』

メイン講師：ジェイケイ

早くも最終回を迎えてしまう「格ゲー塾」。徹底して初心者向きの内容にこだわったこのコーナーだけど、みんな今までのお題はちゃんと会得していったかな？　まだだという人は前号、前々号を見直して勉強しなおそう。
これで君も初心者ゲーマーから脱出だ!!

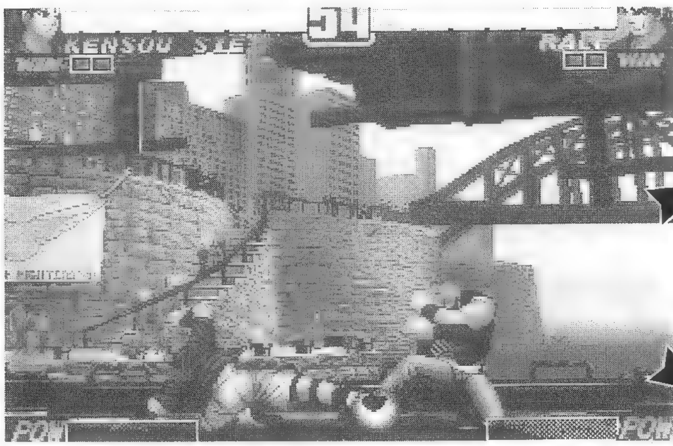
最終回のテーマはキャンセル

前号の「格ゲー塾」を読んで必殺技を出せるようになったら（なってない人は練習あるのみ）、次はキャンセル必殺技にチャレンジしてみよう。

まずは初めにキャンセルとは何ぞや

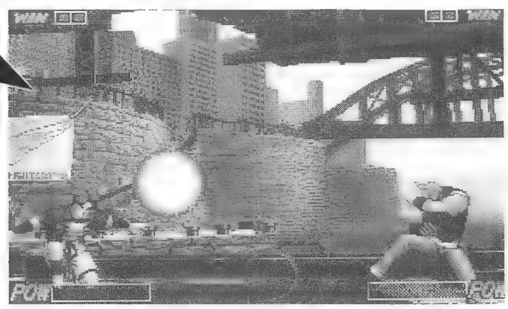
初心者の方々の中には「キャンセルって一体何者？」って人もいると思うので、まずはキャンセルの正体から解説。

通常技は、簡単に分けて出はじめのスキ→攻撃→戻りのスキ（硬直時間）、この3つから成り立っている。キャンセルとは、通常技を当てた直後に必殺技の入力を完成させることで、戻りのスキをなくして（キャンセルして）必殺技を出すことができる、というシステムなのだ。当然、できるのはキャンセル可能に設定されている通常技だけだ。



キャンセル可能な通常技で相手を攻撃。このあと…


何もしないと、このように戻りモーションがある


すぐにコマンドを入力すると、戻りをキャンセルできるぞ



2D格ゲーの連続技は、ほとんどがキャンセルを利用したもの

キャンセルの利点は、通常技で攻撃することにより、相手を一定時間硬直させつつも（ヒット時は食らい硬直、ガード時はガード硬直という）、こちらはすぐに必殺技を出せること。

要は、通常技→必殺技と連続的に攻撃できるってことだ。通常技ヒット後、相手の食らい硬直が解除される前に必殺技が当たれば連続技になるし、そうでなくても有利な状態で必殺技を出せるのだから、単発で出すよりも圧倒的に返されにくいのだ。

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

格ゲー塾Q&Aコーナー

講師：モリスケ

Q ボンジュ～ルモリスケ様。私はまったりと天草降臨にハマっているしがない女子高生でございます。

そこで質問なのですが、14連斬はどうやったらうまく出せるのでしょうか？　なにぶん素人なもので、14連斬をやろうとしても投げになってしまったり、3～4斬で止まってしまったりします。

A どーかご指導を！
●PN／秋田犬（秋田県）

まずCとDを同時に押そう。うまく連続斬り入り込み（CD同時押しで出る攻撃のコトだよ）が出せたら、続けてボタンをバシバシ押していこう。ボタンを押している間はレバーを相手方向に入れっぱなしにしておかなければ攻撃が出ないので、必ずレバーは入れておくこと。つい忘れてしまうという人は、最初の連続斬り入り込みを出す時からレバーを前に入れておくといいゾ。

ボタンを押すタイミングは急いで入力する必要はないので、ゆっくり確認しながらでも大丈夫。あせってボタンを押し間違わないようにすることが最優先ですな。いえる！

どのように入力すれば出せる？キャンセルのコツ

正体&利点が分かってもらえたと思うので、次は入力のコツを解説していこう。

基本的に、通常技を出したら素早くコマンド入力を開始して、通常技が当たった直後にコマンドを完成させれば成功。最初は、通常技を出すためのボタンを押したら、とにかく急いで必殺技のコマンドを完成させることを考えるといい。キャンセルは通常技が当たった直後しか受けつけてくれないので、攻撃が当たってから入力を開始しても、間に合わないことが多いのだ。

具体的な入力方法を、いくつか例を挙げて解説しよう。

まずはしゃがみ攻撃→キャンセル↓↘→。↓（↙）で通常技を出したら、レバーを素早く→まで回してボタンでOK。ただし、↓↙←の場合は注意が必要。しゃがみガード（↙）で通常技を出すと、↓に戻してから←まで回さなくてはならず、少しばかり手間がかかるのだ。うまくできないなら、しゃがみ攻撃を↓で出すようにするといいだろう。

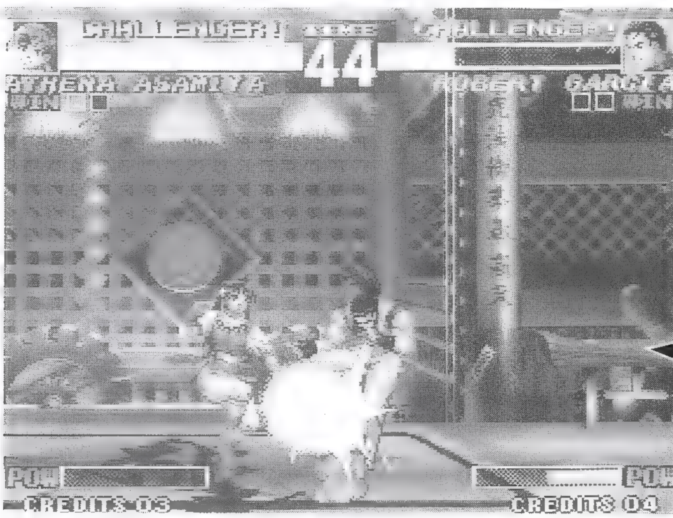
次に、立ち攻撃→キャンセル→↓↘だが、これはレバー→で通常技を出して、すぐに↓↘＋ボタンで完成する。が、通常技のボタンによっては→に入れていると投げ技になってしまうので、その場合はニュートラル（どの方向にも入れていない状態のこと。中立ともいう）で通常技を出す必要がある。

最後はしゃがみ攻撃→キャンセル→↓↘。普通に入力してもいいのだが、↓（↘）～→↓↘ってのはちいとばかり面倒（自分はこの入力派だけど）。そこで登場するのが、→↓＋ボタンで通常技を出し、そのあと↘＋ボタンで必殺技を出す、という方法。コマンド入力の途中で余計なボタンを押しても必殺技は出るのだ。

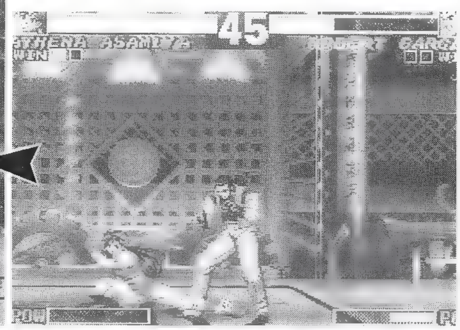
ただし、余計なボタンを押した時点で通常技が出てしまうので、キャンセルに利用する時以外はあまり意味がないことだけどね。

この必殺技コマンドの途中で通常技を出す方法は、超必殺技系の長いコマンドを入力する時に便利。例えば、しゃがみ攻撃→キャンセル→←↙↓↘→なら、→←↙の時点で通常技、そのあと↓↘→＋ボタンでOKだ。

まあ、このへんは初心者の方には難しいと思うので、基本の「通常技を出したらすぐに必殺技を入力」をマスターしてからチャレンジするべし。



すぐに↘＋AorC。キャンセルでS・ソードを出せるのだ



→↓＋Bでしゃがみ弱キックを出したあと…

得 システム活用編【ガードキャンセル】

講師：ジェイケイ

メインテーマが『キャンセル』ということで、ここでは『ガードキャンセル』について解説することにしよう。

ガードキャンセルとは、相手の攻撃をガードしたあとに生じる硬直時間（一般的にはガード硬直という）をキャンセルして技を出し、反撃に転じる、というシステムだ。

『RB餓狼SP』は、攻めの中心になるコンビネーションアタックのほとんどが連続ガード（ガード硬直中に次の攻撃が当たること。ガード硬直が続く）になっているうえ、ガードキャンセル自体も比較的簡単なため、かなり狙いやすいゲームになっている。

連続ガード中はガード方向以外にレバーを入れてもガードが解けないので（立ち、しゃがみの切り替えはできる）、一回ガードしたあとにコマンド入力を開始すれば、2発目以降に対しては楽にガードキャンセルできる。

特に、立ちでもしゃがみでもガードできる連続ガードの技は、入力途中に攻撃を食らうことが絶対にないので絶好の的になるぞ。多段の突進技（電光石火の天や半月斬など）も同様だ。

ちなみに『RB餓狼SP』は、必殺技のコマンド受けつけ時間が長いので、レバー部分を入力したあとガード方向に入れ、ガードしたら直後にボタンを押す、といった方法がやりやすいゲームでもある。

例えば→↓↘＋Bなら、→↓↘←（→↓↘↙）でガード、直後にボタンでOK。自分の起き上がりや、突進技をガードさせたあとに有効な方法だ。

ガードキャンセルは、された側が一方的に負けるという感じもするが、当てたのがキャンセルのかかる技ならば、キャンセル必殺技を出すことはできる。長い無敵時間のある必殺技を出せば、相手のガードキャンセル必殺技をつぶすこともできるのだ。

ただし、ガードキャンセルされたのを確認してから無敵必殺技を出すのはちょっと無理。先読みで出すことになる。外れた時のリスクを考えると、実用性はイマイチだ。ダックの、キャンセルクロスヘッドスピンで別ラインに回避し、対ライン攻撃→キャンセル必殺技で反撃するのは、そこそこ使える戦法だと思うけど。

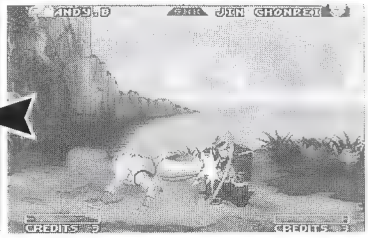
ブレイクショットされるのを先読みすれば…



キャンセル無敵必殺技で逆につぶせる。バクチだけど



遅めキャンセル強斬影拳。動いた相手にヒットする



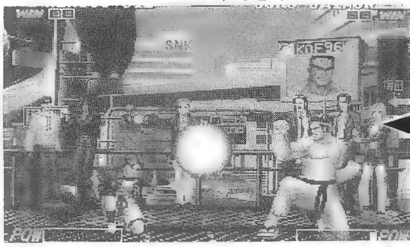
RB餓狼SPで可能な戦法。しゃがみCをガードさせて…

ちょっと特殊 遅めキャンセル＆空キャンセル

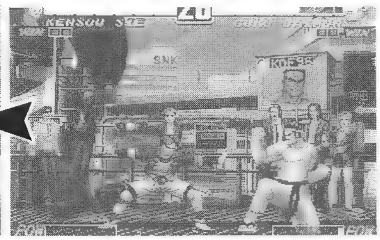
最後に、少し特殊なキャンセル必殺技を2つ紹介。

まず1つめは「遅めキャンセル」。ほとんどのゲームは、通常技を当てた直後のみキャンセル可能だが、中には多少タイミングが遅れてもキャンセルを受けつけてくれるゲームもあるのだ（RB餓狼SPなど）。この手のゲームで、普通（通常技を当てた直後）よりも遅めのタイミングでキャンセル必殺技を出すことを、遅めキャンセルというのだ。

2つめは「空キャンセル」。通常技を相手に当てずにキャンセル必殺技を出すという、フェイント効果抜群のテクニックだ。ゲームにより、出始めのスキのみキャンセル可能だったり、攻撃の部分までキャンセルできたりするが、どちらにしろヒットストップがないぶん通常より素早い入力が必要。難易度は高めだぞ。



攻撃部分まではキャンセルが可能。フェイントに最適だ



KOF'96では、通常技を相手に当てなくても…

ちなみにヒットストップとは、相手に技を当てた時に、一瞬だけゲーム進行が停止する現象のことだ。ヒットストップ中もコマンド入力を受けつけているので、この時間が長ければ長いほど、余裕を持って入力できる＝キャンセルが簡単なのだ。

ヒットストップの長い侍シリーズの中・強斬りなら、ヒットしたのを確認してからコマンド入力を開始しても充分間に合うぞ。

以上でキャンセルについては終了。これでキャラを動かすことはできるようになったと思うので、最後に対人戦でのコツ＆心得のようなものを紹介しちゃおう。個人的意見もかなり混じってるけど、参考程度にはなると思うぞ。

まずは自分のキャラを知っておくこと

まず、自分のキャラの技を知るのが第一歩。1回も使ったことのない必殺技や通常技がある、なんてのは論外だ。

一通り使ってみれば、大雑把に使えそうな技が見えてくるはず。例えば通常技なら、出が早くてスキの小さい接近戦用の技、牽制に使えそうなリーチの長い技、上方向に攻撃する対空に使えそうな技など。これらを実戦で試してみて、有効なものを探すべし。

技が分かってきたら、使いやすい技での連係、それを活かす闘い方などを考えていこう。いくつか例を挙げると…

スキのない飛び道具と、優秀な対空技がある＝フェイントを混ぜつつ飛び道具を撃ち、相手が跳び込んできたら対空技で迎撃する戦法が可能。

使いやすい通常技にキャンセルがかかり、スキの小さい突進技を持っている＝通常技→キャンセル突進技で相手を固めていく戦法がとれる。反撃を試みた相手に無敵必殺技をブチ当てる、というのもよくある戦法だ。

これらの戦法はNFなどの攻略雑誌にも書いてあるので、それらも参考にしつつ、研究、練習、実戦投入を繰り返し、強力な戦法をマスターしていけば、確実に強くなれるぞ。

己を知ったら相手キャラも知っておきたい

自分の技だけ分かってても、相手の技を知らなければキツイ。この必殺技はガードすれば投げで反撃できる、スキがないのでヘタに手を出すと痛い目にあう、といったことをある程度知っておかないと、相手に攻められた時に対処法できないし、相手が強力な対空技を持っていれば、跳び込みはそれなりの危険を伴なう。

これらの事柄は、対戦経験を積めば分かってくると思う。相手の攻撃をよく食らうような状況は要チェックだ。

最後は偉そうな一言で締め

学習＆工夫が大切（格ゲーに限った話ではないが）。何度か返された技を使い続けたり、同じ連係を食らい続けているようではいつまでたっても勝てないし、同じ技や戦法にだけ頼っていてはいつか対応されてしまうぞ。

なんかエラそうなジェイケイでした。それでは、さようなら…。

タカの二十番勝負

新装開店　第3発目

文：修羅騎士　鷹

お題／ボタン配置の罠！

どーもぉ〜、たかっぴーでございます。皆はゴールデンウィークを楽しめたかな？ ぼくちんは、ぶびーんでした。

そういえば、ぼくちんの故郷である〝とんよこ（トーヨコ）という名のゲーセン〟が崩壊してしまったため、より一層ゲーセンにいく機会がかなり少なくなってしまった。あひーだ。ちと遠いけど頑張って都内にでも足を運ぼうかな？

考えてみれば、とんよこがあったからこそ格ゲーをやりはじめたわけだし、今こうしてこの文を書いているのもとんよこがあったおかげ。色々な思い出が…はぁ〜寂しいな。

余談はこれまで。では本題に移るとしましょう。

かな〜り昔、初代サムライスピリッツの大きな大会があったんだけど、その大会であった不様なできごとを紹介するとしよう。

まず〝大会がある〟つーことでぼくちんは、とんよこはもちろん、他のゲーセンなどでも日々修行に明け暮れていた。

自分でいうのもなんだけど、初代サムライにはそれなりの自信があり、連勝も結構やってのけた（使用キャラ：なかなか強い右京）。その時は6つボタン配列（イラスト参照）でやっていたため、この配列に慣れていたので、っていうよりこの配列が当たり前と考えていたのだ。

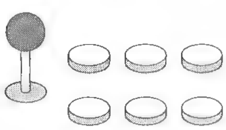
しかし、大会当日にいざ筐体を見てみると、MVS（4つボタンヨコ一列）配列ではないか！ 何ともいえぬ心境になってしまった。大会の1回戦。毎度毎度の緊張感との闘いはさておき、ボタン配置のおかげで〝強〟を出そうとしたけど〝中〟が出たり、とにかく何をするにもぎこちない。単刀直入、結果は負けでした。今までの修行が水の泡状態だったのだ。あひ〜だ。

皆さんに伝えたいことは、大会に出る時はあらかじめボタン配置の確認をしておくということ（もちろん、ボタン配置は気にしない。という方は別）。そして、そのボタン配置に慣れておくといいと思うんだ。くれぐれもボタン配置の罠には気をつけましょう。

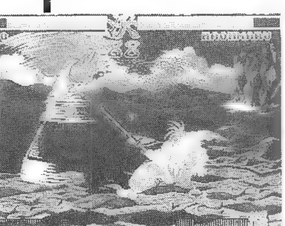
んでは、おやすみなさい。

ZZZzzz…

6つボタン配列



当時サムライの対戦をやってた人なら、この配列に覚えがあるのでは？



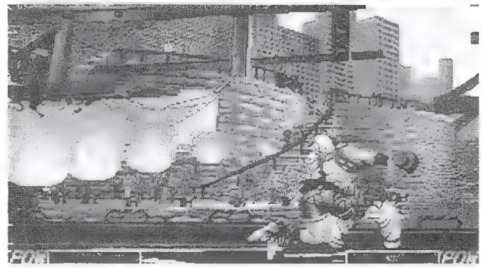
昔はこのゲームにとことんはまりました

世にも不思議なゲーム画面

by鷹っぴー

何か火が長いんですけど…。この写真は、KOF'96のものなのね。チンの炎が長く見えるのは、レオナがダッシュして超必殺技（轟欄炎炮）を出しているチンを押しているからなのだ。（写真右）

何か香澄が脱がそうとしているんですけど…
これも'96ネタ。ジョーの挑発に、香澄のしゃがみ強パンチを合わせた写真なのだ。ヒッヒッヒ。（提供：ゆーち＆かまちん）（写真左）



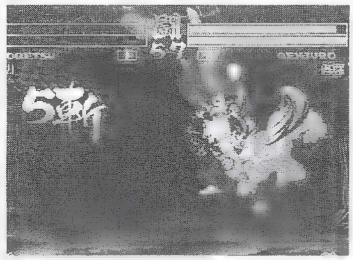


連続技レッスン

『サムスピ天草降臨』から、本誌に載せられなかった（載せなかった）連続技を2つほど紹介しよう。（ジェイケイ）

●C+D、B、B、C→弱死月

羅刹蒼月の連続技。連続斬りのB、B、Cをキャンセルして追い打ち・2、その上昇中に弱死月を出して、浮いた相手を攻撃するというものだ。キャンセル追い打ち・2は他のキャラでも可能だが、追い打ち・2の最中に空中必殺技を出せるのは羅刹蒼月だけ。ダメージは写真の通りなのでまったく意味はないけど。



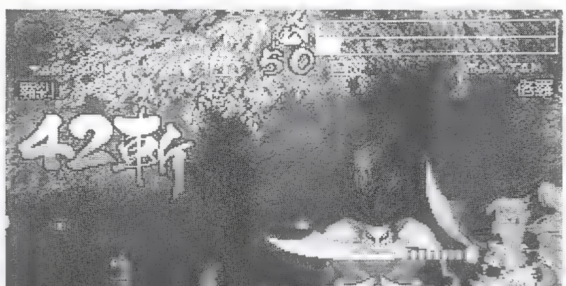
減らなすぎて逆に笑える。発見者はモリスケですじゃ

●14連斬（12斬目）→ムーラ・ムーラ×2→連ね斬り（8斬）→ムーラ・ムーラ×2→連ね斬り（8斬）→ムーラ・ムーラ×2→連ね斬り（6斬）→下段狙い攻撃→弱パグナ・デオス→追い打ち・1

羅刹タムタムの、体力残りわずかで怒り爆発後の連続技。

まずムーラ・ムーラはすべて下（Bボタン）。下段狙い攻撃と追い打ち・1へのつなぎ以外はすべてキャンセルだ。

連ね斬りは通常6斬止まりだが、ゲージが残っていればABC同時押し連打でヒット数を増やすことができる。ただし、連打しすぎると連ね斬りフィニッシュ（?）が出てしまい、一気にゲージがなくなってしまうので注意。この場合、通常の6斬が終わる直前に、ポンポンと2回だけ押すようにすると成功しやすい。



このあと追い打ち・1で死亡。見た目と段数もいい感じだ

伝説の10割

今回の「伝説の10割」は、ネオジオ格ゲーの中でも1、2を争う盛り上がりを見せた『餓狼伝説スペシャル』だ。実は（みんな知ってるか）、かなり非道な連続技がたくさんあるゲームなのでした。（ジェイケイ）

●近距離立ち弱パンチ×3~5発→しゃがみ弱パンチ→遠距離立ち強パンチ

キムの連続技。近距離立ち弱パンチはスキが小さいため、当てたあとわずかに前進してからでも次の弱パンチにつなぐことができるのだ。少しずつ間合いが離れてしまうが、適当なところでしゃがみ弱パンチに移行して、さらに2ヒットする遠距離立ち強パンチ（ここは前進しない）につなげば余裕で気絶させられる。

キム以外に、テリー、ジョー、タン、ギースでも同じような連続技が可能。そして極めつけはダックだ。

●近距離立ち弱パンチ×たくさん

何かすごい見出しだけど、ダックの場合はほとんど間合いが離れないため、相手が気絶耐久値の最も高いビッグベアでも、弱パンチだけで気絶まで追い込めるってこと。

例え間合いが離れてしまっても、途中でしゃがみ弱パンチ→（歩かずに）遠距離立ち弱キック→キャンセル強ダンシングダイブに切り替えればいいだけ。ダックに大きなスキを見せたらKO確定なのだ。

前に歩きながら弱Pでペチペチ、しゃがみ弱Pにつないで…



遠立ち強Pで気絶。屈強P→キャンセル鳳凰脚も入るぞ


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
さあ バージョンアップ したよ どうする？
犬が来たら とたんに 強気に なったわね
へへーんだっ
むっ
じゃあ その強気の 根拠を お見せするよ
手かげん しろよ パピィ
いえっさーっ


GO
パピィ!!
アオーン
フッ
何っ!?
!!



あんたが
動物使いの
忍者だって事
私知ってるわよっ
バ
ガッ
OU!!
……
これで
おあいこよ
ねえさま
旅の話を
聞かせて
ええ
いいわよ
天草を倒す事は
決して楽な事では
なかったけれど…
でも旅の途中で
色々な人達と
出会う事が
できたのよ
あ…
そう言えば



ネオジオフリーク創刊2周年おめでとうございます。目指せ創刊一〇〇周年っ!! ふふふ。(わか乃)

つづく

読者創作ストーリー

幼き記憶の中の『鬼』それは自分なのだろうか…

緋の雨降りて、禍神覚醒る（まがかみめざめる）

★PN／五月雨丸（宮城県）

降りしきる雨の中、まだあどけない少年が一人、傘もささずに立ち尽くしていた。

少年は、その小さな右手には不似合いな刀を握っていた。そして、その刀の切っ先からは雨に流された赤い雫がぽたり、ぽたりと音を立ててこぼれ落ちていた。

少年は虚ろな瞳で、その足元に転がる無数の屍を見ていた。それらは皆、この村に住んでいた村人達であり、少年の手にしている刀を赤く染めたモノであった――。

数時間前。村外れに近い少年の家に、突然恐ろしい形相で手に鍬や鋤を握り締めた村の男達が押しかけてきた。

少年の母親は青ざめた表情で男達を見ていた。少年はわけが分からず、母親の胸にしがみついて震えた。

男達は母親の腕の中で震えている少年を見るや、その子は『鬼』の子だ、生かしておいてはこの村に災いをもたらす、殺せ、殺してしまえ、と口々に喚き立てた。

母親は少年を庇うように抱き締めると、男達に何かをいい返していたが、それは男達の怒号によって掻き消された。

そして、村の指導者の指示で、母親の腕の中から少年を取り上げようと数人の男達が二人ににじり寄った。母親は唇を噛み締めると、囲炉裏にかけてあった鍋をつかみ、男達めがけて投げつけた。鍋の中身を頭から浴びた男達は、そのあまりの熱さに、転がるように外へ飛び出した。家の外で待機していた男達は驚いて思わず道を開けた。母親はその隙を逃さず、少年をしっかりと抱きかかえて家の外に飛び出した。咄嗟のことに男達は戸惑い、反応が遅れたが、すぐに少年とその母親の後を追いはじめた。

少年の母親は必死に走った。腕の中で震えている我が子を守るために。しかし、追手の声がもう近くまで迫っている。母親は村外れにある小さな神社の境内までやってくると、少年を社の中に隠した。そして、何があっても決して声を立てるな、と少年によくいい聞かせて、社の格子戸を閉めた、その時――。

母親は悲鳴をあげて倒れた。追ってきた男達の一人がその背に鎌を投げつけたのだ。薄暗い社の中で少年は思わず声をあげそうになったが、母親のいいつけを思い出し、手で口を押さえた。社の外で苦悶する母親の声を聞き、少年は声を殺して泣いた。

それから間もなく、大勢の男達が大声を張り上げ、社の前に集まってきた。母親の様子から、社の中に少年がいると悟った数人の男達が入り口に近寄った。だが、背中に鎌が突き刺さっていてもなお我が子を守ろうと、母親が入り口の前に立ちはだかった。

男達は顔を見合わせ、何かを囁きあっていた。やがて、不気味な笑みを浮かべると、それぞれ手にしていた鍬や鋤を少年の母親目がけて一斉に振り下ろした。

次の瞬間、格子戸の向こうで母親の断末魔の悲鳴が響き渡った。そして、母親の体から迸る血飛沫が少年の視界を一瞬、朱に染めた。少年は声にならない叫びをあげた。

何故、母親が殺されなければならないのか、何故、自分が『鬼』の子と呼ばれるのか、そして、自分も母親と同じように殺されてしまうのか。目の前で母親を殺された少年は、あまりの恐怖と絶望に全身の力が抜けていった。そして後ろによろめくと、社の奥に祀られていた御神体ごと倒れた。

その音を聞いた男達が格子戸の透き間から中を覗き込む。母親の返り血を浴びている男達の姿は、さながら『鬼』のようであった。男達は社の奥に少年の姿を見つけると、荒々しく格子戸を開け、血に濡れた鍬や鋤を手に、社の中へ足を踏み入れた。少年は少しでも男達から遠ざかろうと、後ずさった。だが、この狭い社の中にもう逃げ場はない。少年の背中が壁にあたる。その手に先程少年が倒した御神体が触れた。男達は少年の目の前に立つと、血濡れの鍬や鋤を大きく振り上げ、少年めがけて振り下ろそうとした。

まだ死にたくない。そう思った時、少年はその手に触れていた御神体をつかみ、男達に向かって振り上げていた。

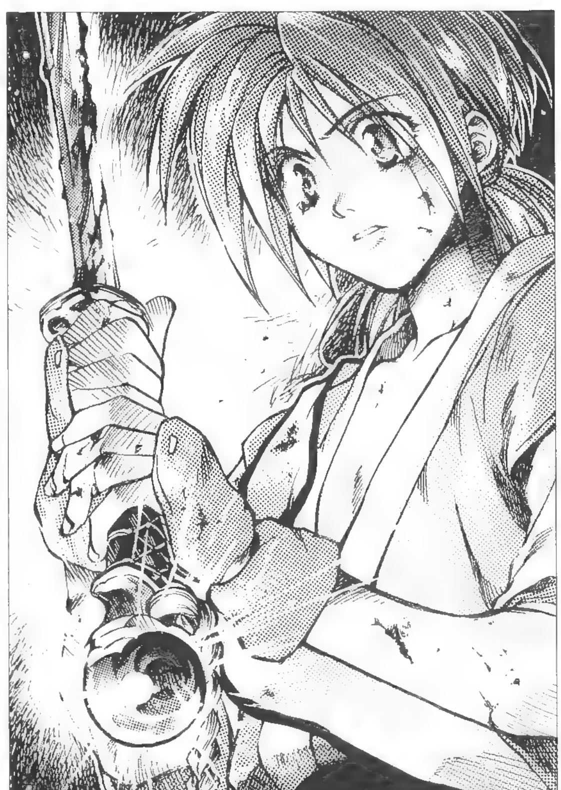
すると、白い光が孤を描いて閃き、少年の視界を再び朱に染めた、男達は短い悲鳴をあげて、次々と倒れた。少年は驚いて自らが手にしているものを見た。

それは一振りの宝刀だった。かなり古い造りのもので、柄の尻の部分に赤い水晶玉がはめ込まれていた。少年の瞳はその赤い輝きに捉えられた。

まるで血の色のようだ、と思った。その瞬間、少年の意識はそこで途切れた。

少年の中で何か別の『意識』が目覚め、少年の肉体を支配した。いつの間にか、少年の瞳は妖しい光を放っていた。それは宝刀にはめ込まれた水晶玉と同じ輝きだった。

少年は床に転がる死体を踏み越えて外に出た。外に出ると、空に暗雲が立ち込めていた。まるでこれから起こる惨劇と少年の辿る運命を暗示するかのように。



少年は、社の中に入ってきた男達の返り血で赤く染まった自分の姿を見て、仲間を殺された怒りで襲いかかってくる者も、怯えて逃げ出そうとする者も皆、容赦なく斬り殺した。その剣技は、初めて刀を手にした者とは思えないほど、見事なものであった。

それから少年は村へ向かった。村にはもう女子供と老人しか残っていなかったが、少年には関係なかった。病で動けない老人も、赤子を抱いた母親も、泣き叫ぶ子供も皆、斬り捨てた。

少年は、もはや血のみを求める『鬼』と化していた――。

やがて、村を不気味な静寂が支配した頃、雨が降りはじめた。それは、村人達の死と少年の罪を憐れむ涙雨のようだった。雨の中、少年はしばらく立ち尽くしていたが、その手から刀が滑り落ちた時、少年も倒れた。

雨は、少年と刀に染みついた血を洗い流そうとするかのように降り続けた――。

その後、少年は『鬼』に襲われた村々の供養をしていた僧に拾われた。その時、少年は自らの記憶を失っていた。

少年が覚えていたのは、鋭い光が描く孤、朱色に染まる視界、そして夢幻の技を使う『鬼』――。

僧はその少年を「閑丸」と名づけ、寺で育てた。それは、少年の傍らに落ちていた宝刀に刻み込まれていた「閑」の文字から取った名であった。

数年後、自分を拾い育ててくれた僧が病で亡くなると、少年は旅に出た。それは己の過去と、それを知る唯一の手がかりである『鬼』を探す旅であった――。

募集要項

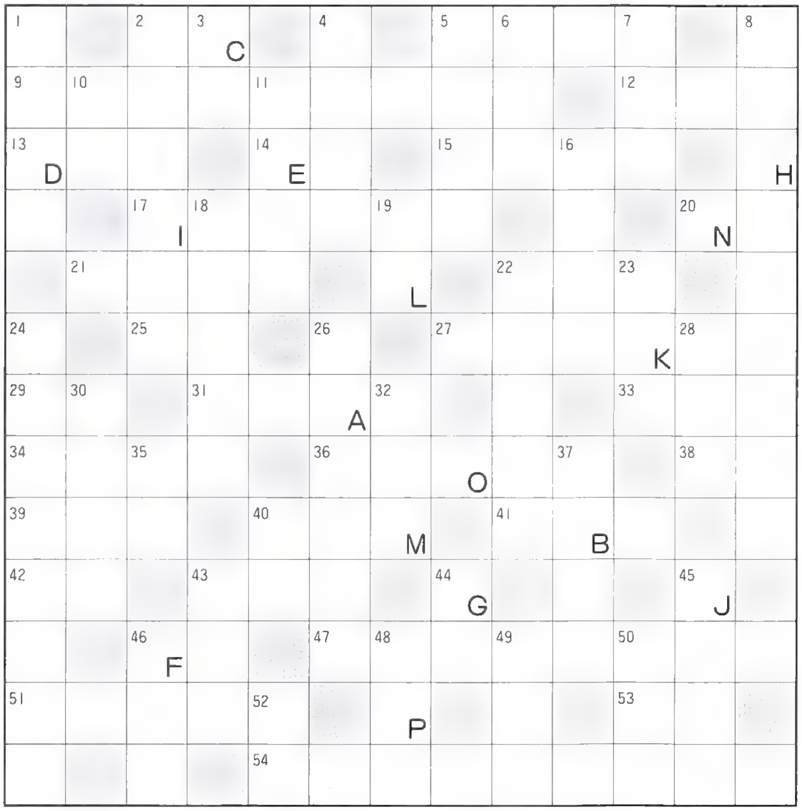
ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集します。字数は13字×200行程度。ただし、あまり性的な表現の強いものは受けつけません。作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記してください。採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13・12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

　※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：3月号参照

4月号クロスワードパズル当選者
樫本歩・奈良県／神谷幸孝・愛知県／樽井千栄・東京都／山本博俊・岡山県／矢嶋祐香里・群馬県／平本亜実・埼玉県／河本博史・島根県／明瀬可愛・熊本県／山田弘美・新潟県／東出渉・北海道

タテのカギ

1 3匹のこぶたを狙う動物
2 アンディはA、舞はB、テリーはO、ジョーはAB
3 地獄の○○も金しだい
4 四つのかど。十字路
5 独特な音のする、おもに長崎土産のガラス細工
6 会社において個人の身分に関する事柄。○○○移動
7 日本の国技
8 お金大好き♥ マネーアイドル○○○○○○○○○
10 焼けて黒くなる。○○る
11 設計。意匠。奇抜な○○○○の洋服
16 ○○○○人間ベム
18 盲導犬に使われる犬種。ゴールデン・○○○○○
19 古い都。↑↓新都
22 ケチャップでいためたご飯を薄焼き卵で包んだ料理
23 故国に帰る事
24 タロットカード、ご存じですか？ データイーストのパズルゲームシリーズ
26 舞ちゃんのブレイクショト対応技
28 ウルトラマン、次郎でなくて○○○
30 過ごしやすい、○○○○な住まい
32 隠れた事情に関する話。○○○なし
35 チン・シン○○
37 あとの方が切れている事。○○○○とんぼ
40 粋でない事
43 リアルバウト餓狼伝説のシステム。○○○アウト
44 声のよさを自慢する事。○○自慢
45 大和○○○○七変化
46 軍事上、事務上の大切な秘密。○○○文書
48 死んだ生物の肉
49 転生する事。○○○かわる
50 後からつけ加える事。○○○注文
52 正月の飾りや祝い用に使われるエビ。○○エビ

ヨコのカギ

2 今日の朝
5 事務的。○○○ライク
9 フェルナンデスのドキドキアタック
12 木々の間などにつるす網製のつり床。ハン○○○
13 色々なものに似た形の影を映してつくる絵
14 フォークダンスDE鳴子○○
15 ヒゲのある暗緑色の淡水魚。○○○すくい
17 美しくよそおった女性。とくに芸者。○○○○○をそろえる
20 7の次で9の前
21 リアスペにおけるF・バッシュの超必殺技。○○○○スクリュー
22 かき餅
25 おおげさな言葉や行動。はっ○○を利かせる
27 ナコルルの出生地。アイヌモシリ・○○○○○
29 その時の相場。その時の値段
31 ○○○○引力
33 ↑↓赤字
34 おなじみクラウザーの超必殺技。○○○ウェイブ
36 占いをする人
38 物事をあいまいにする事。○○むやにする
39 絶え間なく移り変わる事。万物は○○○する
40 他の歯と重なってはえている歯
41 ほっそりしている様子
42 弥生式、縄文式○○
43 テープ状の飾り
46 KOF'96からの新システム。○○急回避動作
47 サムライ格闘RPG。真説サムライスピリッツ○○○○○○○
51 指先でつまんで食べる事
53 ○○の上にも三年
54 硬直長し。弱体化したホンフゥの対空技

ハ	オ	ウ	シ	ヨ	ウ	コ	ウ	ケ	ン	■	ハ	ブ
ト	■	ミ	■	キ	■	オ	ツ	リ	■	タ	ナ	■
■	テ	■	マ	■	オ	ウ	セ	■	マ	キ	■	ゲ
ア	ツ	ブ	ル	パ	イ	■	ミ	シ	マ	■	ア	ス
ー	■	ロ	■	イ	ル	カ	■	キ	■	ト	マ	ト
ツ	マ	■	ジ	ン	■	ク	セ	■	ヤ	マ	ト	■
■	グ	レ	ン	■	マ	■	ミ	ム	キ	■	ウ	エ
ペ	レ	ス	ト	ロ	イ	カ	■	シ	ブ	ヤ	■	イ
ン	■	ト	ク	イ	■	ニ	シ	■	タ	■	カ	ジ
■	バ	ラ	■	ズ	イ	■	メ	モ	■	ク	ゲ	■
ジ	ー	ン	ズ	■	ラ	イ	ン	■	コ	■	ツ	ノ
カ	ン	■	ボ	コ	ク	■	ソ	ウ	ゲ	ツ	■	リ
ン	■	ジ	シ	ン	■	ガ	カ	■	ツ	■	シ	ト

4月号の答え：河豚毒

4月号のクロスワードパズルのA～Kを順に並べると、

ハオウマルノブキメイハ

と、なります。

河の豚と書いてふぐ。読めましたか？ ふぐどく。ちなみに海の豚だとイルカです。

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「6月号クロスワード」係

締切りは6月9日（必着）。

発表は8月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

祝! KOF'97読者投票TEAM決定!!

ゲーメストからはブルー・マリー、ファミ通からは山崎竜二、そして我らがNFからはビリー・カーン!

なかなかよさそうな人たちですよね。

職業もフリーエージェント、闇のブローカー、ギースの側近と裏で動くものばかり(エージェントは知らんが)。

何かやっぱりギース様を感じ取れずにいられませんが。みんなRB餓狼伝説には出てましたし。

そこで命名『影の役者チーム』。

みんな腹に一物あってKOFに出てきたっていう感じがします。設定が待ち遠しい…。でも、何より驚いたのはNFの投票結果、第3位。ネオ・マクドナルド…あなたそんなに人気があったのね。相棒のジオは20位以内にすら入っていないというのに。出るとしたらやっぱり2人1組で。

まぁ、何はともあれ山崎のキレた声や、マリーの色っぽい技、ビリーのギターソロプレイ(未定)が見られるKOF'97。

自分の投票したキャラが出なくても、残念がらずに応援しましょう!

期待してます、SNK様♡

★PN/Berry・ウェラー(茨城県)

編:その節は、たくさんの投票ありがとうございました♡ 予想外(以上?)に餓狼人気を証明する結果となってしまいましたね。まぁ、ネオの票は同じ人がたくさん…。というか、いいんですけど。

さーて、チームはどうなるのかな? 発表がめっちゃ楽しみですね♡ 勝手な想像が広がって一つの国を建国しちゃいそうですよ、えへ。とりあえず応援しよーぜ!

3Dへの大きな壁!! ポリゴン酔いの恐怖!?

ネオジオフリーク3月号のQ&Aに載っていた匿名希望さんのメーカーへの要求は、じつは私が最も恐れて(いいすぎ? いやいや)いたことでした。

…と、いうのも私、ポリゴン酔いを起こす人間なんです。情けない話ではありますが、今までポリゴンだったがためにプレイできなかったゲームが数多くあります。

パオパオ賞



★PN/魔天龍牙(愛媛県)
おおっ、雰囲気出てますなあ。あやしげな感じがなおよろし♡ 和風美人だよねえ、ホント。お近づきになりたい♡



●PN/睦月彼花(大阪府)
うひょー、美人っ! 色っぽいぞ、シャル様〜ぁ♡ EDって可愛いんだよね。覇王丸とはどうなるんだろう!?



●PN/椎崎有馬(東京都)
餓狼シリーズはちゃんと年とってるから、子供も育つのよね♡ 父を越える日はくるのかっ!? 楽しみぃ♡



●PN/閑馬(千葉県)
仲よしラブラブ兄妹じゃ! っていったら、ロバやんかわいそうかな(笑)。ずーっと仲よく一緒にいて欲しいっチ♡



●PN/東山楓(千葉県)
可愛いカップルだ! 今頃は平和に暮らしてるのかなあ。この人たちには幸せになって欲しいです。ね。

▶読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！

そんな私にとって2D格ゲーを出し続けてくれているネオジオ格ゲーは心のよりどころなんです（龍虎外伝は、ちときつかった）。だからせめてSNKさんにはこのまま2Dゲームを出し続けていただきたいんです。
　それにポリゴンでカクカクしているリョウちゃんやテリーなんか見たくないですっ!!（これが本音か!?）
●PN／順菜美穂里（神奈川県）

編：ネオジオ64について期待のハガキが多かった中、3D反対のご意見でした。
　うーん、ポリゴン酔いですか…。どないしたらいいんですかねぇ。三半規管を鍛えてみては？　どうやって鍛えるかは聞かないでちょっ（謝）。
　ちなみに64のグラフィック、今見る限りはめっちゃキレイです。はい。もうカクカクというよりはツルツルです、ご安心を。
　でも、「ツルツルもちょっと…」とかいわれちゃうと困るかも…（死）。

SNKからの挑戦状!?
ネオジオコレクションを探せ

　KOF'96ネオジオコレクション。いかしてますね。
　しかしおバカな私はどこにCDが入っているのか分からず10分位、混乱してしまいました（笑）。他にも同じようなことをした人がいるはずだ（多分）。
　内容？　もちろんよかったですよ。サムスピとかのも出ませんかね？　期待してまーす。
●PN／忍冬唐草（山口県）

編：「ちょっと分かりづらいところに入って…」
「あっ！　ありましたっ!!」
　以上が編集部にきた多数の問い合わせ電話、その会話の一部です。
　発見されていくCDの様子が、まさに実況中継のごとく伝わってきて、大変楽しゅうございました（ほんとか?）。
　そんでもって結論、あなただけじゃありません♡

SNKを拝むため
卒業旅行は大阪だ！

　卒業旅行は大阪だ！　というわけで3月20〜23日の間、大阪へいきました。もちろんSNK様を拝むため！
　ホテルも江坂だったので、ちゃんと『キング・オブ・パフェ』も2人で（女のコです）食べて、『ネオジオカレー』も食べました。1号店でタコヤキも…。
　夢のような3日間でした。「ネオミニ」にメチャハマってたし。またいきたいです。
　もちろん片手には、NF4月号持ってましたよ！
●PN／金子みゆき（神奈川県）

編：大阪に卒業旅行かぁ、いいですねぇ。記念旅行って一生の思い出になるものですし、楽しい旅行でよかったですね。
　あーそれにしてもネオジオカレー、美味しそう。一度食べてみたい（笑）。



●PN／砂河せん（東京都）
仲よく「ばっきゅ〜ん！」ですか。3人とも勝ちポーズがコレだったら、怖いよーな、可愛いよーな…。うきゅ。



●PN／橘花梨（福島県）
17歳！　響きがいいよね。何かすごく昔にすぎたよーな気がするが。お誕生日、おめでとうございました〜♡



●PN／アヲハタマスヲ（千葉県）
この子の身長が170あると聞いて、超ショック受けました…。うん、可愛い♡　ホバー走行…イカス（笑）。



●PN／T・550（宮崎県）
雪山ってはかなげで、何かいい感じだねぇ♡　右京のイラストはね、絶対数が少ないんだよ。右京ファンの人、立ち上がるべし！



●PN／R・K（群馬県）
可愛いよう〜♡　ガオガオくんもポイント高いゾ。裏のイラストも超ラブリーで、1人じめしてます。てへ♡



●PN／関忍（大阪府）
めっきり減りつつあるブレイカーズ。人気あるのになあ。もしや、かたよった人気なのかっ（笑）!?　ティア可愛いっス♡


●PN／乙姫英秋（京都府）
可愛い〜♡　肉球が何とも…♡　スタイルよくってうらやましーぞ。通販も繁盛でえがったね。これからも頼むぜ！



●河村恵さん（福井県）
すっごい雰囲気いいですね！　点描って、個人的にも好きさ♡　手間かかるんだけどねえ。'97の活躍、期待してるゼ！



●PN／あじ・ちきん（広島県）
真夜中のギース様。いろんな意味で怖そうだ。結局、あの「悪夢」って何なの〜？　次回作が出るまで謎なのかな…。



●PN／河見恵（東京都）
強すぎて対戦じゃ困るんだよ、兄貴…。頼むからハメだけはやめてくれ（泣）。でも美人だから許す♡　…結局ソレかい。

オープンテラス　山崎とゲーニッツが似ているという話はよく聞く。ゲーニッツが蒼月に似ているという話もよく聞く。なのに山崎と蒼月が似ているという話は聞いたことがない。なぜだろう？　●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／そういやそうだねぇ。山崎と蒼月じゃまったく正反対って感じだもんね。もっと、蒼月と○○が似てて、○○と××が似てて…とかやってけば、いつか山崎に戻るかも知れないぞ！（編）

年端もいかぬ小娘でも楽勝のクマさんに殺されたナコ&リムの父上って…。竜白にしろタクマにしろ、強い娘さんを持った父親ってのは、何かと不憫ですな…。★PN＝英雄withジェムズ君（徳島県）／RPGのナコルルスタートイベントの話だね。ごもっとも！ 小娘の通常攻撃4～5発で倒れるくらい弱いクマなのにねぇ。父は命とともに威厳も失ったわけだ。南無～。（編）

今月のコンビネーションアタック

ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

サムライのポリゴン化！ キャラの変化に意見あり！

かねてから噂になっていたサムライスピリッツのポリゴン物。私も期待していたのですが、あのポリゴンのナコルルのポスターを見て友人が一言。「なんかナコルルじゃないみたいだな…」。そうなのです!! この言葉がすべてを表現してしまっているといっても過言ではありません。ネオジオの最大の魅力。それはすばらしい魅力を持ったたくさんのキャラクターたちじゃないですか!! それをあんな風にしてしまったら…。

勘違いしないようにいっておきますが、私はポリゴンが嫌いなわけではありません。むしろゲームとしては今まで以上におもしろくなると思っています。

しかし、ポリゴンがキャラクターの魅力を下げる節があるのも事実です。「どんな風になってもナコルルはナコルル、京様は京様よ!!」そういう人はそれでかまいません。しかし、あのポスターを見て私や友人のような気分になった人がいることもまた事実なのです。

SNKさん、今さらポリゴンをやめろなどとはいいません。せめてキャラクターの雰囲気を壊さないで欲しいのです。たとえばウィナーデモの時だけでも今までのようなアニメ的な絵を入れるとか…。とにかくお願いします。

★PN／湊風丸（青森県）

編：64ビットに関してはいろんな意見があるようです。確かに2Dからポリゴンになるとビジュアル的なキャラのイメージがかな～り変わっちゃうからな。キャラクターのファンにとっては難しいところだね。とはいっても、まだ開発中だから、まだまだ変わる可能性大なのでなんともいえないんだけどね。

コマンドの簡略化に賛成！ 初心者にも愛の手を！

近頃のSNKの格闘ゲームは「技のコマンドが簡単だ」とか「超必殺技のコマンドを公表しなくてもいいのでは」という声があるのですが、私のような格ゲーのへたな奴にとってはすごく助かってるんです。これらは！

KOF'96だって、ほとんどの超必殺技が同じコマンドだったおかげで、どのキャラを使っても安心してプレーできましたし、リアルバウトをやっていても、今まで超必殺技のコマンドが自分の不得意だったキャラも、潜在能力のコマンドが使いやすいおかげで助かったこともありましたし。天草降臨の時だって、全キャラ共通のおかげで、あちこちのキャラを使ってみることができました。技が分からなければできなかったことです。

それに物足りなさを感じている人がいるのでしょうが、最近、SNKの格ゲーをはじめたという人もいると思います。そういう人たちにとっては、システムの難しいSNKの格ゲーの一筋の光ですよ。公表されている簡単な超必殺技のコマンドは。

格ゲーの上手い人ばかりじゃないんです。こう意見された人たちはうまい人たちだと思います。だとすれば一発逆転的な超必殺技より、システムを使いこなした方が、よりかっこいいプレイができるのではないでしょうか？ 確かに超必殺技はかっこいいのですが…。お願いしますよ、そ



●PN／藤井さとる（愛知県）
マジに色気最高潮で、もうメロメロって感じ～♡ RBSPって女の子少ないけど、み～んな露出度高いよね…



●PN／北酒場ハイセイコ（広島県）
可愛いなあ、アテナ♡ キュロットもいいけど、この衣装もお似合いだネ。ところでこの手は誰の手だ？ おネーサン、やける!?



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
意見コーナーから引っぱってきました。Iのファンの人多いし、移植して欲しいぞ。色々、事情もあるんだろうけど…ね。



●PN／唯鷹雄（福島県）
記憶を失った時の閑丸でしょうか。この頃の閑丸って、不幸の塊だったよねえ。今は少しは幸せなのかな。そうならいいよねぇ。

キャラ♡レター

ああんっ♡ 馬乗りされたい…♡

大好きな大佐へ

どこぞの少年のような愛らしさ。そしてその、ぶきっちょなあなたの優しさがたまらない♡ ああんっ♡ もうあなたに馬乗りされたら私、脳味噌が溶けてしまいそう…♡ あなたのその鍛えぬかれた上腕二頭筋に愛を感じます…。ああっ！ なんてセクシーなの♡ これ以上、私の心を狂わせないで♡ ラルフ・ジョーンズ大佐…。

――例え25歳もはなれてたって私の愛は変わりません。本当に大好きです…。愛してます。私はこんなに人を好きになったことがないので、大佐にお礼をいいたいです。…ありがとう…。

★PN／かみしろ柾己（東京都）

編：少年のような愛らしさの中に、大人の魅力ってんですか？ 深いっスね。こりゃー本取られちゃったかな。これ以上、狂ってしまわないように馬乗りバルカンパンチで目を覚ましてもらいましょう。

えっ…逆効果!? そいつは失礼致しました♡

味噌汁でいう煮干し そんな貴方がス・キ♡

しずしずへ

あぁ、貴方の濡れたその瞳がどれ程私の心をとらえて離さないか分かる？ …分かんないだろうね。

貴方の姿が見たくて、できもしないくせに100円玉を注いでしまう、こんな私は愚かなのでしょうか？ どんなに貢いでも、貴方は鬼に夢中で…。ううん、いいの。それで。だって私は、貴方のその懸命さが好きなんだから。

…プロフィール、見ました。「旅行先で食べる名物」が好きなんですね。そう知ってから私、毎日胃を鍛えています。だいぶ丈夫になりました。ありがとう。貴方のおかげです。宝物、「旅の途中でもらったキラキラ光る石」…だめだよ、知らない人にものもらったら。お母さんに怒られ…あっ…御免なさい。私そんなつもりじゃ…。

私は気づいてしまった。貴方を愛してる自分に。もう止められないよ。たとえ貴方が少年の皮をかぶったおじいさんだろうと、地球征服を影でもくろむ人造人間だろうと構いやしない。

孤独なロンリーウルフ（っていうよりラビット…）って雰囲気がグー♡ その傘もメリー・ポピンズかもし出していい味だよ。味噌汁でいう煮干しっていう感じ。

それじゃあこれからもまわしまくって頑張って。

あっ！ もういかなきゃ!!

●PN／霜月彩香（北海道）

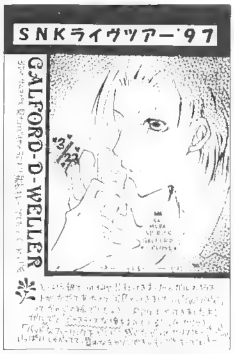
編：一風変わった閑丸の形容がグー♡ たとえ彼が何者でも愛で乗りきれっ!!

ういうことにして下さい…。
●PN／哀花紗綾（神奈川県）

編：確かに初心者にとってコマンド簡単なのはうれしいよね。どうしても苦手ってあるもん。私なんていまだにため出ないし…。上級者も初心者も満足いくゲームって難しいね。でも、今度の餓狼って何気にいいとこいってる気がするぞ。隠しコマンド多いしね。



●PN／椿蘭丸（北海道）
ホント、可愛い兄弟だよねー♡ 強いし、とってもいい感じ。どーでもいいけど、天眼拳が「ケンケンケン」にしか聞こえん…。



●PN／水椎たかね（福島県）
ガルかっこいい～♡ 私もいったよん。東京だけど。3Dはできがよくてびっくり 楽しみだ♡ もちろん、RPGもね♡



●PN／るいかわみか（神奈川県）
エクスチェンジャーもあちこちで増えてきて、嬉しい限りじゃ。CPU戦、全員使えればもっとよかったな…。

●PN／ジョナサン（北海道）
高校生活、楽しんでるか～い？ 相変わらずお美しいイラスト、ありがとうね♡ キング様にはバラが似合う！



メーカーへの要望&質問

サムライスピリッツ天草降臨についてなんですが、ちょっと色々不満があります。

まず〝○斬〟の表示がゲーセン版と比べて小さいこと！

これは容量の問題でしょうから仕方ないかも知れませんが、天草降臨からの新システム、『ダウン回復』ができなくなっているのは納得がいきません！ 説明書にはちゃんと『ダウン回復』はある、と載っているのにないのです。

容量の問題で省いたのですか？ それともバクなんでしょうか？

●PN／ピラウド（鳥取県）

『ダウン回復』は、MVS及びカートリッジ版には「LIFE UP」という表示がされておりました。CD版にはその表示がないために、『ダウン回復』ができないと思われたのではないでしょうか？

CD版においても『ダウン回復』のシステムは存在します。

（SNK宣伝課）

サイトロン様に質問があります。CD化されたゲームミュージックの楽譜は販売されていないのでしょうか？

龍虎の拳 外伝の〝LIBERATION HALLUCINATON〟の楽譜が欲しいんですが…

●PN／カエサル＝カーラ（新潟県）

残念ながらゲームミュージックの楽譜は販売しておりません。

歌詞カードにおまけとして楽譜がついているものもありますので、見てみてください。

（サイトロンアンドアートAV部）

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。

概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74～50%）、▲＝ちょっと苦しい（49～30%）、△＝ほぼ無理（29～10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないかによって、印には大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル） メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション） SNK	571P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG） ハドソン	416P	◎
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション） セガ	397P	△
④アテナ（アクション） SNK	334P	▲
⑤怒シリーズ（アクション） SNK	301P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル） コンパイル	263P	△
⑦へべれけシリーズ（エトセトラ） サンソフト	234P	◎
⑧シャイニングフォースシリーズ（RPG） セガ	215P	◎
⑨大戦略シリーズ（シミュレーション） セガ	188P	○
⑩クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ） SNK	170P	×
⑪闘神伝シリーズ（格闘アクション） タカラ	161P	△
⑫アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀） ビデオシステム	152P	◎
⑬ストリートファイターシリーズ（格闘アクション） カプコン	142P	△
⑭ガーディアンヒーローズ（RPG） セガ	133P	◎
⑮恋こいしましょ（花札） ビスコ	117P	◎
⑯マジカルドロップ（パズル） データイースト	109P	▲
⑰パズルボブル2（パズル） タイトー	107P	△
⑱サクラ大戦（シミュレーション） セガ	93P	○
⑲ボンバーマンシリーズ（エトセトラ） ハドソン	88P	○
⑳わくわく7＊（格闘アクション） サンソフト	69P	○

＊印はCDのみの移植希望。

Q&A

編集部のみなさん、こんにちは。ちょっと古いゲームなんですが、質問があります。それは「KOF'94」の空中龍虎乱舞の出し方を教えて欲しいのです。

タイトルが古いせいもあって、それが載っている本とかももうないので調べることができません。

どうかよろしくお願いします。

●PN／冬希春子（長崎県）

編：編集部でもほとんど覚えている人がいなかった、'94の空中龍虎乱舞の出し方。編集部に転がっている古い資料を引っ張り出して確認したところ、出し方は次のようなものと分かりました。

「龍虎乱舞が出せる状態の時に、ジャンプ中↓→↘↙↓→＋C」というもの。

狙って出すのは非常に難しいので、大道芸的な技といえる。

「餓狼伝説3」のことで質問があります。

崇秀とフランコの潜在能力の出し方がどうしても分かりません。

他に調べようがないので、やはり頼れるネオジオフリークしかないと思い書きました。お願いします!!

●矢野純司さん（北海道）

編：密かに闇に葬られた感のある崇秀とフランコの潜在能力。そのやり方をここでお教えしよう。

崇秀「一定の間合いで↓↘→←＋CD」

フランコ「ニュートラルD～↓C～↓↙←→＋CD～↓↙←＋A」

もちろん潜在能力が出せる状態で入力しないとダメ。

ちなみに潜在能力を簡単に出すようにするには、試合前の演出中にABCDボタンすべてを押しておき、その後画面に「GO」の文字が出るのと同時にスタートボタンを押す。成功するとキャラ名の色が変わるのですぐに分かるぞ。

どちらの技も非常に当たりにくく、利用価値はほとんどないかも。威力はどちらの技もなかなかあるんだけどね。

オープンテラス NF3月号を買いに友達と本屋へいった時、3人とも連続でNFを買ったので、店員のおばさんに「何？ この本学校で使うの？ 教材？」と聞かれた…。おばさん、どう見てもこの本教材には見えないよ（笑）。●PN＝櫻沢るり（佐賀県）／3月号といえば、〝胸をはだけて寝転がり、頬を赤らめて恥かしげにうつむく八神くん〟が表紙のアレですな。確かに見えないよ、教材には…。でも保健体育の教材だったらイケる…かな？（編）

友人に「KOF'97」のキャラを募集していることをいったら、「ボア・ジャイとアクセル・ホークが出て欲しいな」といい、「そんでジョーとチーム組むの…。名づけて"みんなトランクスでちょうセクシーチーム"だ」と、遠い目をしていっていた。ぼくはどうすることもできずに、天へ召されてしまった…。●PN＝パワー「レーザー」（徳島県）／きっとその友人の遠い目の先には、むくつけきパンツ一丁のマッチョが3人、浮かんでるんだろうね…。（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

カエルのようなこの素肌
「早く魔王になりたいケー」
憎いアイツを切り刻め
ざくろ！　むくろ！
へどら！
あざみもいるケ

幻庵自身の歌というより、幻庵家族の歌です。コーナー名も今月の家族愛（?）に変わるかも。
★PN／半蔵門（愛知県）

編：コーナー名が変わるかもって鋭いぜ。次号から、『隣人愛』は『替え歌、行っきま～す』にかわります。これからもイカした作品送ってね♡

今月の家族愛!?　不知火幻庵の家族紹介

ハーイ今月もやってきました、替え歌の時間です。不知火幻庵の歌です。妖怪人間べムのメロディーで歌おう。

闇に隠れて生きる
ワシらは不知火一族なのさ
人に姿を見せられぬ

彗星の影響かっ!?　今年の夏はKOE!!

ある日学校で友達と弁当を食べている時に、なぜか、「KOFがもし○○だったら」という話になり、いつの間にか真剣に考えてしまいました。

その中で一番盛り上がったのが『ザ・キング・オブ・エイリアン』。

基本操作など勝手に考えてみました。

A or Cでビーム。
Bでテレポート。
Dが威嚇または挑発。
AB同時押しでUFOへの緊急避難。
AD同時押しで耳攻撃。
ABC同時押しで同星人の援護攻撃。

そしてパワーMAX時にABCD同時押しで分裂、分裂時のみ超必殺技のダメージ倍増っ!!

他にもエイリアンなので耳は長いなど、血は青いだの、ほとんど肉弾戦はないとか昼休みが終わる頃には主なキャラのプロフィール（宇宙姓名番号、出身星）まででき上っていました。何が女子高生をここまで走らせたのでしょうか（笑）。
●PN／櫻沢るり（佐賀県）

編：分裂ですか。とりあえずやってみたいッス。しかし超必殺技っていったい…。手紙に描いてあったイラストもいけてます♡

2人で歌えばいい感じ♡　アイヌ姉妹のテーマ!?

今日は、私の考えた「替え歌」を聞いて下さい。曲は、『それが私の生きる道』改め『ナコ・リムの歌』イエイ!!

昨年から私たちはいい感じ
コンルノンノ！
アンヌムツベ！
コマンドをよろしくね♡
「大自然のおしおき」は
いい言葉
そういうことにしておけば
これから先も　斬りまくり♡
（※1）



●PN／勇神新名（宮城県）
う〜ん…可愛いぞ♡　どんなに強くなっても、兄弟はやっぱり兄弟なんだよねえ。犬がとってもラブリーじゃ♡



●PN／イマイ（静岡県）
ってゆーか、色物だらけ（笑）。刀龍って、1人だけやたらとマトモで、何かかわいそうなよーな…。カッコイイです♡



●PN／十一（東京都）
うおう、美人さんっ♡　こんな奥さん欲しいなあ。いろんな偶然が重なって現在があるんだけど、いつでも幸せでいたいね。



●PN／青名（北海道）
そーか、そんなに難しいのか…今度チャレンジしてみよっかな。秒殺されそうだ（笑）。クリアしたら報告してね〜！



●PN／銀河美男（愛知県）
似合うなあ、犬&猿！　超可愛いゾ。でもま、キライキライも何とやらって言葉もあるしねえ。妙に仲よくっても怖いケド。



●PN／高瀬彰（新潟県）
一瞬「逆さだ！」とか思ったけど、これで正しいんだよね（笑）。デモ画面が謎。どこからぶら下がってんだ、この人!?



●PN／春色桃生（北海道）
覇王丸の髪は私も好きだ♡　64機でも再現されてて、スゴイと思ったもんさ。う〜、早くRPGやりた〜い！

もしも誰かが　挑んできたら
殺ってあげられなくはない
修羅であっても
羅刹であっても
それがあなたの生きる道
燃えてる私たちはいい感じ
生きている証しだね
『それはお姉ちゃんだけでしょ？』

つらいけれども
アイヌの巫女だから
これが私の生きる道
※1の繰り返し
近頃私たちはいい感じ
まだまだこれからがいいところ
最後まで勝ち進め！
誰もかも　じゃま扱いね♡
※1の繰り返し

●PN／茣花紗綾（神奈川県）

編：なぜかパフィーの替え歌ネタが激増。採用ポイントは、ナコ・リムのイメージにピッタリってところでしょうか？　斬りまくったうえ、やる気なさげに歌って欲しいなー。



●PN／麻生レム（宮城県）
デス、可愛いんだよね〜♡　ラインが降りてきた時なんか特にラブリー（笑）。頑張って自力でED見ようっと。



●PN／アキーム（愛知県）
「もっと本気でこい！」ってねぇ♡　香澄ちゃんも、ディープなファンが多いのう。ゲーセンで使いまくってくれ。うきゅ。



●PN／山田かに蔵（愛知県）
悪人人気も衰えないねぇ。キムやホンフゥなんかの正義の人も好きだけど、やっぱり影の魅力を感じるのかしら♡　なんてね。


●PN／七瀬るり（和歌山県）
兄妹って、障害多いぞ。山も嵐も〜って感じですかね（古い）。兄以上の男じゃないと、もったいなくてあげられない!?

こんな空耳

バッシュが祝ってくれるバースディ！

リアルバウトスペシャルのフランコ・バッシュが登場する時のセリフが何度聞いても「ハッピーバースディ」といっている気がして仕方ない。

●PN／衣佐夫耶世（神奈川県）

編：編集部内でも空耳続出中だ！　これ以外には「あぶないよぉ〜」が有力かな？　でもフランコに誕生日を祝ってもらえるっていいかも♡　ってことで63点進呈しちゃいましょう。

アンディに恋人出現!?　一方、舞ちゃんは…

リアルバウト餓狼伝説スペシャルがゲーセンに入ったその日、アンディVS舞の時のセリフが「お幸せにね、アンディ」と聞こえてしまい“この2人の間に一体何が!?”と真剣に悩みました。「お手やわらかにね、アンディ」なんですね、本当は…。

●PN／順菜美穂里（神奈川県）

編：もう、あの2人に限ってそんなことあるわけないじゃない。あ〜んなにラブラブなんだもの♡　とりあえず45点進呈するゾ！

愛のてほどき

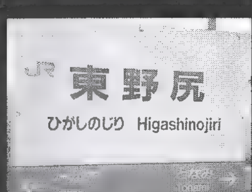
ジョー・ヒガシが尻を出す駅発見！

何のへんてつもないこの写真。これはある駅の駅名である。

これを見てKOF'96のジョーの挑発を思い出した人。君こそ人間だ！　ちなみに分からない人のために説明を。KOF'96のジョー・ヒガシは挑発で尻を出している。つまり、『東野尻＝東の尻＝ジョーのケツ』というオチである。では！

★PN／MVU（富山県）

編：うひょー。変わった名前の駅だねぇ!!　でもどことなく高貴な響きすら感じるのは…彼の生きざまのせい？



稲葉さんと庵の同棲疑惑?!

B'zのヴォーカルとして有名な稲葉浩志さんがソロアルバムを発売されたんですけど、その中に「台風でもくりゃいい」って曲があるんです。その途中の歌詞で、「家に帰ればイオリがいない」って歌っているのを発見！　みんな、聴いて笑ってくれい。

●PN／くたくた（京都府）

編：ソロアルバム「マグマ」だね。知ってるぞ！　ところでイオリって誰のことだろうねぇ？　彼女のことかな？　それともホントに八神の坊ちゃんだったりして？　そ〜か、稲葉さんと庵はそういう関係だったのか?!　ほほ〜ん♡



●PN／平次（栃木県）
踊ってるギース様が何とも…おステキっ♡　人魂がちと怖いケド。元ネタ知らないんだけど、かな〜りハマってて笑えるゾ。



●PN／うどん西（千葉県）
う〜ん…幻十郎って独り旅だからねえ。やっぱり残念だよなあ。鈴音、ちょっと好みなんで楽しみなのよん♡



●PN／くろま稀風（大分県）
可愛いだけじゃなくて、カッコイイとこもあるのがまたいいんだよね♡　親子そろって、何てナイスなキャラなんだ！



●PN／蔵貴丸（神奈川県）
雰囲気出てますにゃあ。やっぱ、月といったらこの人だろ。何げに後ろのうさぎさんがいい感じ（笑）。

オープンテラス　今日、冷蔵庫の中でネオジオのソフトを発見！　その名も「ネオソフト」。…ちっくだらねぇ。すいませんでした〜。●PN＝きさらぎ（青森県）／あ〜あ。あ〜、なんかパン食べたくなっちゃったな〜。マーガリンはやっぱりネオソフトだよね〜！（編）

テコンドーの正式ルールでは、腰より下への攻撃&投げ技は反則である。サイコーだぜ、キム先生。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／さすがといったところでしょーか？ でも先生だったらそれを指摘しても、「私がテコンドーのルールだ、ついてこい！」とかいって堂々としてそうだ。先生ステキ♡（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

タダでは負けない!? 最後まで『自分らしく』

ネオジオの格ゲー（特にSNK）は、勝っても負けても気持ちいい！

私がそう感じるのは、各キャラの倒された時のセリフのおかげです。他メーカーのゲームでは、ほとんど「うわぁーっ」などの叫び声だけしかないけど、ネオジオキャラは色々なセリフをしゃべります。『真サム』の幻十郎の「貴様などに屈するとはァ！」や、いおりんの「このままでは終わらんぞーっ！」などあげたらキリがありません。

その中でも一番驚いたのは香澄ちゃん。「こんな奴に負けるなんてー！」とは、よほど自信があったんだろうな。

最近のお気に入りは、破沙羅の「素晴らしい悪夢だぁー！」と山崎竜二の「テメェのツラ忘れねぇぞーー！」です。対戦で負けても、この負けゼリフを聞くとなぜかスッキリした気持ちになれます！（私だけか？）

SNKのキャラは、本当に芸達者ぞろいだと思うので、これからもどんどんいろんな負けゼリフをしゃべらせて下さい。楽しみにしています。

●PN／偽威巣覇我亜怒（静岡県）

編：そうそう、そうなんだよね。他にも登場の時や技出す時なんかも変なこといってるし、キャラクターの性格をすごく反映してるってカンジでいいよね♡

これからのネオジオは格ゲーだけじゃねぇぜ！

やっぱり、ネオジオといえば格ゲーだけど、最近、格ゲー以外のゲームが本当におもしろい。

『マジカルドロップIII』や『マネーアイドルエクスチェンジャー』などのパズルゲームもめちゃくちゃおもしろい。やればやるほどハマる素晴らしいゲームに仕上がっているのだ。他にも『ティンクルスタースプライツ』は今までにないアイディアでこれもまたおもしろい。今では格ゲーよりもこっちの方にコインを使ってしまうぐらいだ。

それに、サムライRPGも出ることだし、これからは格ゲーじゃないネオジオの魅力が最大限に発揮される時だと思う。

みんな、格闘もおもしろいが他のゲームもいいのでもっともっとネオジオのおもしろさにハマろう！

★PN／ワイルド★セブン（大阪府）

編：編集部でもパズルゲームは大ブレイク中！ 当然『ティンクルスター』も「腕がイカれたー！」とかいいながら対戦してるぞ！ 対戦は格ゲーだけにあらずってか？

BGMだってキャラクターの一部!!

私も3月号のKENさんに大賛成です。やっぱBGMが最高です！ でも私はBGMがただ好き♡ ってだけじゃなくて、「キャラクターの個性とBGMがあっている」っていうところがいいです。

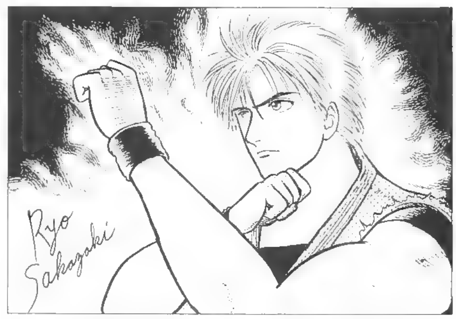
特にリムルル！ まぁ個人的になんですけど、『斬紅郎無双剣』の時のリムルルの音楽では「とても元気で明るい氷の妖精」というのが分かるし、『天草降臨』では「少しおとなしくなった（？）素朴なリムルル」という風に感じます。キャラクターのイメージの変わり方もよく分かります。鈴の音などからも氷の世界が目の前に浮かんできます。リムルルの曲は本当にお気に入りです。

でも一番いいのは『KOF'96』の神楽さんのトコ（ステージ）の曲です。本当に「激しく闘う、最後の場」という感じがします。

SNKさん、これからもすばらしいBGMをよろしくお願いしますね。

●PN／君影草（静岡県）

編：音楽って大切だよね。でも聴きすぎるとタイトルとかいわれただけで頭ん中まわっ



●PN／芹沢京子（広島県）
やっぱり男は武闘家に限る！ 女も好きだケド（笑）。力強い腕がたまんないっス。龍虎復活しないのかな〜。



●PN／天王紅蓮（埼玉県）
「ジュテーム♡」だもんね…。編集部でホモと呼んでたけど、まさか本物だったとは！ もしやあなたも…。なんちて♡



●PN／ロバやんZ（高知県）
やはりチラリズムって、最高にHっぽいと思うナリ（笑）。しかし、ジョーのはちと違うような…。うにゃにゃ。



●PN／軽井澤猛（埼玉県）
うおう、露出度高すぎだよ〜！ でも似合う♡ やっぱり女王様って感じよね。こんな衣装で闘われたら…う〜ん♡



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
やはり最強キャラなのか、P様（笑）！ おしりがなかなかぷりちー♡ ってゆーか、誰かこの人止めろよ。



●PN／ユチやん（京都府）
おお、ホンフゥ使いか！ ホンフゥ使ってるの見てると、楽しそうなんだよね〜。私にゃ難しくて…とほほ〜ん。

ちゃうんだよな。トホホ…。

最大の魅力は変わり続けるシステム!?

ネオジオの、特に近年の格ゲーの魅力は、プレイヤーに媚びることなく独自の進化を見せるゲームシステムにあると思います。

『初心者にやさしい』などのもっともらしい名目で、少々とっつきにくいシステムを安易に廃したり、ゲーム性の大胆な変革をおこなわずに無難なヒット作を生み続けるということを選ばず、あえてプレイヤーへの挑戦状のような鮮烈なシステムを導入し続けるネオジオ格ゲーは、いつも新鮮な魅力にあふれています。

しかし、僕の感じる魅力にはよくない側面もあります。『プレイヤーに媚びない』ということは、悪くいえば『初心者を顧みない』ともいえることで、新しいファンの獲得の要となっていると思われる『とっつきやすさ』において少し不利だと思われる点です。

これからも個性的に進化し続けて欲しいと思う半面、ネオジオ格ゲーファン層の拡大も望んでしまう僕は、欲張りなのかなぁ（笑）。

●PN／ヨッキれん（秋田県）

編：確かにネオジオの格ゲーって初めはちょっと難しいって思うことあるよね。まあ、慣れちゃえば意外となんでもなかったりするんだけど。



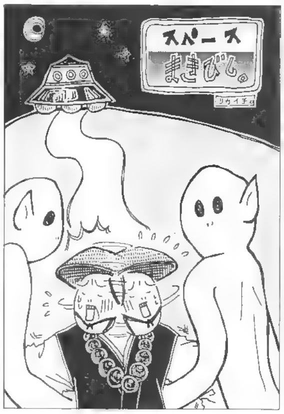
●PN／真菰れみ（兵庫県）
私も金髪使用してま〜す♡　修羅に転向しようとも思うんだけど、ストライクヘッズが捨てがたくて…うきゅ。



●PN／羽田D子（北海道）
やっぱりブレイカーズって色物…（滅）。まさか彼のイラストを描く人がいるとは。なかなかやりますわねえ、おねえさん♡



●PN／瀬上あきら（東京都）
うう〜ん、可愛いのお。やっぱりこのハチマキリボン（笑）がポイント高いよね♡　でっかい瞳もいい感じデス。



●PN／ナンヴリウイチ（北海道）
確かに、EDのスタッフロールには驚いた…。いきなり何ゴトかと思うよなぁ。そこからこんな想像ができる、アナタはエライ！

ネオジオ特選同人誌コーナー

FINAL BATTLE



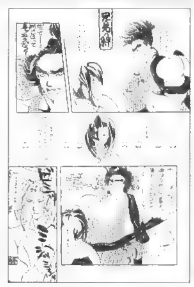

●八神、八神、八神だらけのKOF'96本。ちょっと京がいじめられ役（？）かもしれない…。／B5／オフ／28P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒664　兵庫県伊丹市南鈴原4丁目168番地　谷礼子（発行：天馬）

だって秘書だもん




●タイトル通り秘書'sと庵が中心のKOF'96の本！　なかなか変な人たちばかりです（笑）／B5／オフ／36P／300円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒476　愛知県東海市富木島町北島64番地　中川淑子（発行：紅茶の王女様）

天



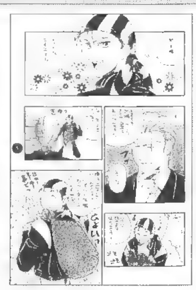
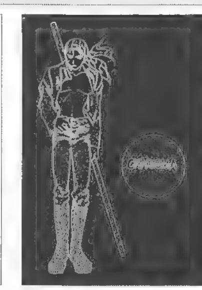

●一応オールキャラの天草降臨本。閑丸の話とか右京とお圭の話がすご〜くいい感じです♡／B5／オフ／40P／400円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒168　東京都杉並区下高井戸1-5-10-603　佐藤由紀子（発行：超球団や！）

TO TELL THE TRUTH



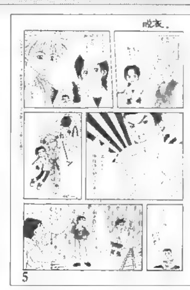

●KOF'96のギャグ本。わり〜とまんべんなくいろんなキャラが出てます！／B5／オフ／48P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒350　埼玉県川越市月吉町37-6　小山かおり（発行：M's）

CHARISMA

●KOF'96に出れなかったビリーちゃんの話がメインの本！　もちろんギース様絡みです！／B5／オフ／16P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒177　東京都練馬区南田中4丁目20-23　三井ホーム101　横田馨（発行：篁氷室）

空手バカボン




●龍虎チームっていうかリョウ・サカザキが中心のKOF'96の本！　やっぱり貧乏ネタ多いかも？／B5／オフ／20P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒636-01　奈良県生駒郡斑鳩町法隆寺東2-3-7　長岡方D・G係（発行：デンバガール）

オープンテラス　SNKは新日本企画の略だということを最近知った。でもそれじゃあまりにもアレなんで、別なのを考えた。〝最高のゲームを、何気なく作る、会社〟または〝最近、ネオジオの、カセット少ない〟でもよし！　●PN＝S台生（埼玉県）／だぁー!!　最後のはヤバイって！　〝最近、ネオジオの、カセットイカス〜！〟にカエ。決定！　ところでアレってなんなんだ〜？（編）

うちのクラスの人間どもは、ネオジオというだけでダメダメとほざきます。どういうふうに殺りますか？ きたれ若者!! みんなでやれば怖くない（うそ）？ 絶対許さん!! ●PN＝当て身部長（栃木県）／ここはひとつ、人斬りを生業とするSNK広報の高津幻十郎さんにお願いして、ひとおもいに殺ってもらおう！ な〜んてウソです。高津さんごめんなさい〜!!（編）

パオパオカフェ新装開店のお知らせ！

6月9日(月)

来月号から、パオパオカフェが新しくなって、【Welcome To Paopaocafe！】としてオープンするぞ！ よりパワーアップしたパオパオカフェにしたいので、みんなどんどん投稿してね！

各コーナーと投稿規定は次の通り。

投稿規定

賞品進呈制度は当然そのまま！
新コーナーも要チェック!!

【Welcome To Paopaocafe！】

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈！

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ NFが責任を持ってそのキャラに届けて差しあげます！

文字数は13文字×40行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！ 希望掲載期限もあれば記入しておいてくれ！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。いたずらは絶対にダメだよ！ イラストつきのハガキもOK！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。便セン販売ネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ エンピツ、ボールペンは不可。必ず黒のペンで描いてね。イラストの裏には住所、氏名（PNも）、を明記。優秀作には賞品進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可。裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 優秀作には賞品を進呈！ 折り曲げ厳禁。

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！

賞品進呈制度もあるよん。

新コーナー

〈ありがとうママパパ〉
・今までの〈大自然のおしおき〉とほとんど同じ。学校やプライベードで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！

明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！

ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈替え歌、行っきま〜す！〉
・みなさまのご期待にお答えして、ついに〈今月の隣人愛〉から〝替え歌ネタ〟が独立！ これからもバンバン替え歌を送ってね！ 元歌を書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ 的な写真を、「NF○月号・○○ページの○○の写真」というように指定して、どういう風に見えるのかを書いて送ってね。

セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人のあり方についてともに語りあいましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈！

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話しじゃなくてもOK！ 文字数は13字×30行程度。採用者には賞品を進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のペンネームを必ず書いてね。

くっきり写っていて、日付の入っていないものがベスト！ 天晴賞には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ〜ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れるのがベスト！ 誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は90Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行以内。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは100Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は89P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

【移植希望ソフト】
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集！

※各コーナーの締切りが、毎月月末に変わりました。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ〜！

まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

宛先

〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

文通&募集コーナー

●KOF、サムスピや、秦兄弟やテリーの好きな方!! 文通しませんか？ イラ交もしてくれるとうれしいです!! なるべく年の近い方で女性だとうれしいです。12歳・女。〒610-01 京都府城陽市観音堂甲畑128-5 深井恵子

●ビリー・カーン中心本を作るにあたって、執筆者様を募集しております。あと、餓狼伝説FANの方で、私と一緒に同人誌活動をして下さる方も、同時に募集しております。80円切手を同封で、ご連絡下さい。男女年齢不問です。22歳・女。〒809 福岡県中間市砂山7組 増添裕子

●ゲームONLY・CM本参加者募集!! くわしいことは80円切手と宛名シール同封で問い合わせてください。同時にCM本に掲載するイラストも募集しているので、こちらも80円切手と宛名シール同封で。〒731-31 広島県広島市安佐南区沼田町伴2458-2 大瀬貴子

●ゲームやアニメの好きな人、同人、コスプレの事を教えてくれる人。文通&へたでよければイラ交してください。よろしくお願いします。18歳・男。〒475 愛知県半田市大伝根町1-3-16 田村彰仁

●KOFシリーズまたはKOF'96の八神チーム、または八神庵が大好きな方、私と文通しませんか。男女年齢問いません!! 返事は確実です！ お願いします。14歳・女。〒400 山梨県甲府市大里町1852 相澤史

●火月♡葉月FANいろいろ募集。2人が大好きな方の意見などをヨロシク。詳しくは80円切手付返信用封筒同封で。2人の同人誌もあります。〒242 神奈川県大和市福田8-11-1 高田様方 最強学園

●SNKの格ゲーが好きな方、またコスプレをしてる方、文通して下さい。29歳・男。〒940 新潟県長岡市新組町2-84-24 ビッグA203号 中川智

●KOFが好き♡ で庵&京に踊り狂っている方。イラスト交換して下さる方。文通して下さい。あと一緒に同人誌作って下さる方なんてチョベリグ！ できれば大阪府内在住で布施のアニメイトによく通っている方。性別、年齢も不問！ 17歳・女。〒581 大阪府八尾市山本町7-1-2-503 簑島香織里

●KOF、サムスピシリーズ、餓狼、龍虎が好きな方（京サマが好きだといいな♡）初心者の私にコスプレのことを教えてくれる心のやさしい方。「友達になってやろうっ」て方。お手紙下さい!! イラ交でもOKです。返事は絶対・確実200%。近くの人は、一緒にゲーセンにいきましょう。男女年齢問いません。13歳・女。〒520-22 滋賀県大津市里五丁目20-2 土屋佑輝子

●SNK中心格ゲーONLYおやじ&ショタ会員制サークル会員様募集中。今年の夏からはじめます。活動は2ヶ月に1回会誌発行（予定）。基本的にボツなし。詳しくは、お手数ですが80円切手をはった返信用封筒同封で、問い合わせをお願い致します。〒588 大阪府堺市南野田262-7 寒川様方 翠（会長宅です）

●餓狼、KOF、龍虎などの格ゲーが好きな方、特に餓狼が好きな方、キャラの中にとてもファンの奴がいる方、僕と文通しませんか？ 夢は声優の僕です。よろしくおねがいします。17歳・男。〒253 神奈川県茅ヶ崎市堤819 横溝賢一

●SNKの格ゲー&その他RPGが好きだという方、文通して下さい。ゲームだけでなく、いろんな話をしましょう。できれば、11～13歳の女の方、お願いします。12歳・女。〒969-01 福島県西白河郡泉崎村新宿69 兼田笑李

●とにかくKOF、餓狼、サムスピ、マジカルドロップが好きなそこのアナタ、オレと文通しようぜ。なるべくなら近県がいいです。近県ならいっしょにゲーセンにいこう。年齢性別不問。15歳・男。〒722-23 広島県因島市田熊町本町区1-1-08-3 浜本貴彦

●KOF'96が好きで、特にゲーニッツが大好きな方、文通&イラ交して下さい！ 年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封で。17歳・女。〒857-01 長崎県佐世保市原分町257-2 宮崎美穂

●京と庵のバラード「夕陽と月」のピアノアレンジ（キーボードなども可）の楽譜を書きました。イージー、ノーマルVer．の2曲組です。さらに初心者のためのピアノ講座もあり、初心者の方も大安心。ファンでなくとも楽しめる素晴らしい作品です。欲しい方は切手を190円分貼付した返信用封筒（B5）を送って下さい。もれなく差し上げます。〒349-02 埼玉県南埼玉郡白岡町新白岡2-27-7 下田浩司

●格ゲーが好きな方、友達になりましょう。文通よりは一緒に遊べる人を歓迎します。25歳・男。〒297 千葉県茂原市緑ヶ丘3-25-3 花田様方 渡辺公平

●KOF、サムスピ、餓狼などのゲームが好きな方、文通&イラ交して下さい!! 男女年齢不問。特に好きなキャラ&使用キャラは問いません。個人的にはナコルル、庵、アテナが好きです。初回のみ切手同封で。13歳・女。〒769-21 香川県大川郡志度町5006-296 曲原絵理香

●侍魂が大好きで、右京を愛している方！ ぜひ！ 私と文通しましょう!! イラ交もOK。同人やってる人も超OK（してなくても全々OKよ）！ あなたからの手紙、まってます。14歳・女。〒030 青森県青森市佃1丁目10-5 公舎C-2-2 内山芙美子

●餓狼、サムスピ、KOFが大好きで、テリー、ナコルル、庵を好きだという人、僕と文通してください！ 橋本さとしさん、生駒治美さんファンの人でもOK！ できれば年の近い人で、性別は問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事確実です！ 15歳・男。〒463 愛知県名古屋市守山区向台1-1007 尾畑純史

●KOF、餓狼、とにかくSNK格ゲーファンの方、私と文通して下さい！ イラ交もして下さるとうれしいです。年齢性別不問です。お返事確実に出します。16歳・女。〒132 東京都江戸川区平井3-2-4 優和レジデンス402号 岡部華絵

●格ゲーが大好きで（KOF'96が特に♡）キャラ選択は顔だけど（笑）技極めるのが好きで、キャラ書くのはもっと好きな私に、愛のお手紙下さい。文通しましょう。29歳・女。初回のみ80円切手同封してね。〒288 千葉県銚子市春日町22-8-4 加瀬雅子

●SNKのゲームやRPGなどが好きな方、文通しませんか。ゲーム以外の話もしたいです。性別年齢は問いません。返事は必ず書きます。20歳・男。〒558 大阪府大阪市住吉区墨江1-7-25 井本直聡

●とにかくリムルルが好きで好きで仕方ない！ って方、リムルルなしじゃ生きていけない！ って方、お友達になりましょう。SNKの格ゲーなら大体話せるんで、他キャラのファンでもOKです。年齢性別カンケーなしっ！ でも近くの人だといいなあ。気楽にお手紙下さいっ！ 待ってます。16歳・男。〒350-02 埼玉県坂戸市伊豆ノ山町11-16-307 遠藤剛

●KOF、サムライなどの格ゲーがお好きな方、私と文通しましょう。ちなみにヘタな私にご指導してくれる方も募集してます。年齢性別問いません。返事は絶対です。初回のみ切手同封でお願いします。15歳・女。〒990 山形県山形市西田2-9-10 石井みづ紀

●わくわく7、マジカルドロップ3のアンケートを取りはじめました。答えてあげてもいいよ！ って人は80円切手付封筒を同封して（どっちのアンケートかも書いてね！）この住所におねがいします♡ 6月末日までうけつけます。〒276 千葉県八千代市大和田新田764-22 押川晃子





売買&交換コーナー

●買い／NEOGEO DJ Stationを、定価以下の希望価格で！ 私としては半額くらいがいいのですが…。なるべく美品希望。状態と支払い方法明記の上連絡下さい。〒593 大阪府堺市八田西町3丁11の38 南求実

●売り／ネオジオCD本体+ソフト（KOF'94、'95、真サムスピ、斬紅郎、餓狼3、ゴウカイザー他計11本）を2万5千円くらいで。希望価格と支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。〒491 愛知県一宮市苅安賀1-16番3-209号 小栗規芳

●買い／ネオジオフリーク15号（'96年8月号）から21号（'97年2月号）まで1冊200円程度で。日焼け、折れ曲がり、破れは不可。ポスターはなくても可。全部そろっている人は優先&高価で。〒471 愛知県豊田市野見山町2の18の10 橋口和成

●売り／草薙 京等身大ポスター、SNK'96年カレンダーを目玉に、その他ポスターなどを。リストを送るので、80円切手同封の上連絡下さい。〒235 横浜市磯子区洋光台4-1-1-4-501 山崎健一

●買い／マジカルドロップ2、トップハンター（各CD版・説明書付）をなるべく安価で。片方でも可。往復ハガキで連絡下さい。美品希望。〒658 兵庫県神戸市東灘区渦森台4丁目24-4 海野暁

●売り／不知火 舞のコスプレ衣装。サイズはSとMの2種類あります。切手不要ですが希望価格、リターンアドレスを忘れずに。〒754 山口県小郡町上郷2560-291 西田亜依子

●買い／サムライフィギュアの首斬り破沙羅を。希望価格と支払い方法を明記してご連絡下さい。〒981 宮城県仙台市青葉区北山2-3-28サンズヒル202 早川友貴

●交換／私のサムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、龍虎の拳2、餓狼伝説3（すべてROM版）と、あなたのサムライスピリッツ天草降臨（ROM版）を。往復ハガキでご連絡下さい。〒315 茨城県石岡市東石岡2-12-10 尾島哲也

●売り／ネオジオCD本体（箱説付美品）とソフト13本セット（龍虎2、3、RB餓狼、KOF'94、'95、'96、餓狼龍虎外伝、真サム、サム斬、天サム、ファイナルロマンス2、風雲黙示録、天外魔境真伝）を2万5千円位で。購入者にはコントローラープロもつけます。〒560 大阪府豊中市南桜塚4-11-11 永井進一

●買い／ネオジオCDZ本体+お手持ちのソフトを。ソフト名と希望価格と支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。CDZ本体は2万円前後を希望。なお好条件の方には、真サムのゴム人形をプレゼント。〒690-02 島根県松江市大野町2298-1 金阪博

●売り／ネオジオCD（限定版・付属品すべて有り）、ソフト18本、ネオジオフリーク23冊を売ります。送料そちら持ち。ひとまず連絡下さい。〒651-11 兵庫県神戸市北区星和台5-7-137 竹谷真一

●買い／ロム版「フライングパワーディスク」をなるべく安価で。送料こちら持ち。往復ハガキで連絡を。〒987-01 宮城県遠田郡涌谷町字中島乙3番地 黒澤拓磨

●交換／私のサムスピフィギュアキーホルダーの幻十郎（美品）を、あなたのリムルルと。とても切実です。あと、閑丸×リムルルに関する同人誌やポスター、その他グッズを適価で譲って下さい。まずは封書でご連絡願います。〒612 京都市伏見区向島四ッ谷池14番地の1、5-4棟604号 西村方「NF」係

●買い／ネオジオCD版「神凰拳」を。送料込みの希望価格を明記してハガキで連絡下さい。安価優先。〒957 新潟県新発田市米倉907 佐藤政宏



オープンテラス 「NAM-1975」のラスボスは本当に倒せるのか？ 誰もいないと思うよ。マジで。●PN=非凡（群馬県）／風のウワサでクリアした人がいるというウワサは聞いたことがあるぞ。アレもいい意味でイッちゃってるシューティングだよね。健闘を祈る！（編）

新作ソフト発売予定リスト

（4月16日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
パルスター2(仮称)	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEO						
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	174M	4月25日発売予定	29,800円	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
パルスター2(仮称)	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEOCD／CDZ						
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	4月25日発売予定	6,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%－α
パルスター2(仮称)	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	－	6月20日発売予定	5,800円	80%
わくわく7(お買い得セット)	サンソフト	格闘アクション	－	6月20日発売予定	7,800円	80%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	－	5月2日発売予定	5,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	－	6月27日発売予定	6,800円	無回答
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	－	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	－	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	－	5月9日発売予定	5,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	格闘アクション	－	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	－	7月4日発売予定	5,800円	無回答
超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	格闘アクション	－	5月発売予定	5,800円	95%
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	－	'97年夏発売予定	価格未定	無回答
メタルスラッグ	SNK	アクション	－	'97年夏発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	－	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	－	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※（お買い得セット）は、CDロムと拡張RAMカートリッジをお求め安い価格で提供するものです。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

ビリー君、KOF復活おめでとう！『'95』でのいおりんからの借り、しっかり返すんだよ。

他に山崎の兄貴とマリーさんも『KOF'97』に出場するようだけど、一体どんなチームになるんだろう？ など、気になることがてんこ盛りの『KOF'97』。今年の夏もアツそーだぜ！

●PN／偽威巣覇我亜怒（静岡県）

やっと正式に発表された『KOF'97』。ウチの編集部で作ったのは「火気元気チーム」。メンバーはビリー・カーン、草薙京、不知火舞のお三方だ。いずれのキャラも炎の技を使う（だから火気元気なんだけどね）うえ、人気の高いキャラばかりだったりする。

このチームでゲームをクリアすると、何かいいことあるかも知れないので、最低でも一度はクリアして欲しいですね。（片桐）

ゲームショウいきました!!

サムライRPGも全機種制覇したんですけど、やはりというかなんというか、同じゲームでも機種によってかなり違うという気がしました。特にネオジオCDは…。

もうこれ以上の延期はないですよね。もう待たされるのには飽きました。はぁ〜。

●PN／悲しみの聖天使（千葉県）

編集部の人間も当然いきました。発売日のことに関してはSNK広報、中村氏に聞いたんですが、どうもハッキリしない…。不安!?（片桐）

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	555P
2	QP	76P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	57P
4	ネオ・ボンバーマン	38P
5	ゴーストロップ	32P

こんなゲームあったらいいな

ついに出る（といいな）。KOF外伝、その名もザ・キング・オブ・マイナーズ。そう奴らが帰ってくる。ビッグベア改めライデンを筆頭に、ホア・ジャイ、マイケル・マックス、ジャック・ターナー、テムジン他、マイナーな奴らばかりだ。この豪華キャラに誰もが狂喜乱舞するであろう。

そして主人公はもちろんこの人、藤堂竜白。辛く厳しい修行を終え、真・重ね当てを引っ提げての登場だ!! しかし、他に必殺技や超必殺技はない。ボスはなぜかMr.カラテ。

キャラ性のSNKという悪いイメージを、根底から覆すこのゲームは大ヒット間違いなし！ お株も上がって万々歳だ。

夏に出るKOF。そしてKOM…、今年も寒い冬がやってくる。

●PN／半蔵門（愛知県）

ウォー!! これこそオレ様が求めていたゲームだぁー!! マイナーキャラが勢揃い。でも主人公が藤堂竜白というのは納得できん!!

藤堂など主人公の器ではない。そう彼を忘れちゃいませんか!? ライデンまたの名をビッグベア。あのパワフルな巨体、プリティな髪形、はめくさい必殺技の数々、どれもが主人公に相応しい要素ばかりではないか！ というわけで、こいつが主人公に決定〜。といえる。

出たら買うからさぁー、作ってよSNKさん!!（片桐）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
6月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（　　）

ネオジオフリーク6月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

コスプレコーナー

天晴

春のイベントでコスプレの鑑賞会♡　サードパーティ系のコスプレが一杯でウハウハだったの、ウフフ♡　写真撮った人は天晴に送ってくれると、うれしいかも～？

ゲーニッツ



●PN／月読美琴（福島県）
マントのオロチがいいカンジ♡　今度は「ゲニーズ」待ってるよん！　前科2日完徹!?　そんなもんだって、イベント前のコスプレーヤーは！　前科あり（笑）。

蒼月&火月



●PN／蒼月＝やまの狸＆火月＝麻生レム（宮城県）
2人は実の兄弟とか。しかも父上がカメラマンとは仲のよい家族なのね♡　風邪、はやくよくなるといいね！

不知火舞



●PN／魚住友香（東京都）
緑の舞ちゃんって珍しいよね。すっきりとした足のラインのラストが黒の地下足袋ってとこがなんともムフフ…。

八神庵



●PN／夕夜（大阪府）
B.O.Fのいおりんですね♡　ベースは昔バンドをやっていた時のものとか。ううんかっこいいのう♡

ピエール・モンタリオ



★PN／ピエール　羽田（北海道）
ついにきた。このお方のコスプレが～!!　やっぱ「ハァ～ン♡」とか「フゥ～ン♡」とかいいながら動くのよね。写真撮ってもらったら「メルシィ～♡」とか（笑）。天晴賞を進呈しちゃうぞ！

タン・フー・ルー



●PN／にゃんぴーず　牧野（愛知県）
ポーズも決まってお元気そうですね、タン先生！　やはりタオルで乾布摩擦が健康の秘訣でしょうか？　見習わなくては…。

今月の天晴スポット

春の陽気に誘われて、今月も元気に天晴スポットのお時間がやってまいりました♡　今回も自慢のコスプレ衣装の詳細を披露しちゃうぞ！



今月のスポットさんは千葉県にお住まいの吉田博人さんの斬サム版のリムルルでございます。

制作費用：約9千2百円
制作期間：1ヵ月

できれば材料がどんなものかもくわしく教えて欲しかったな…。でも刺繍がお見事！



さすが一番苦労しただけはあります。友達がデザインをしてくれたものだそうですが、いい友達をもって幸せね。

そんなわけで、これからもスポット宛てのお便りお待ちしてま～す♡

コスプレとパーツの状態の分かる写真、制作費用、制作期間、衣装を作った時のワンポイントアドバイスなどを同封の上、天晴スポットまで！　送ってくれなきゃ、お仕置だよ～！

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑

●PN／アヲハタマスヲ（千葉県）
うぉ～！ めんこい崇秀くんじゃのう。女の子のように可愛いんだけど闘う時はめっちゃ強いんだよね。



●PN／天城潤（山口県）
豪華絢爛、色鮮やかなサムライ軍団集合ー 男も女も、これだけ集まると本当に華やかだよね♡



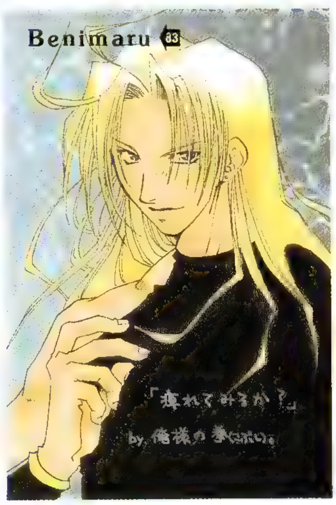
●PN／氷屋キョウタ（滋賀県）
高校合格おめでとう♡ これで心置きなくゲームができるね！ イラストもどんどん描いて投稿の方もよろしく♡



●PN／坂崎拓海（滋賀県）
アンニュイなロサ。何を考えてるのかな？ ジョーカーとおさるさんの関係についてっていうのはどうかな？ イラスト待ってます♡



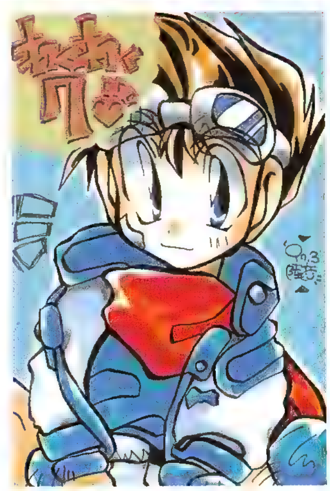
●PN／玖無晶（静岡県）
いや～ん♡ ベニーったらぁ。ばっちりしびれちゃったわ、私♡ もう、どうしてくれるの？ 責任とってよね（笑）。



●PN／東雲さくら（神奈川県）
京ちゃんの笑みもさることながら、赤いシルエットだけで登場のいおりんがまたまたお素敵です♡ はあ、うっとり…。



●PN／宮沢陸彦（東京都）
ああん！ 雷ってば激カワイイじゃん！ やはり少年は半ズボンに限るという某氏のお言葉が身に染みるのう。



●PN／T・500（宮崎県）
マリーって本当にかっこいいよね！ しかもあのナイスバディ!! はぁ、画面見ながらうっとりしちゃうよ、まったく。



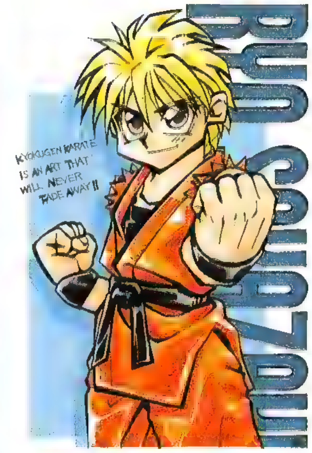
●PN／へべれけ文太（神奈川県）
投稿規定読んでくれてセンキュ♡ 金銀は印刷にうまく出ないの。色鉛筆も使い方（影とか）によっては綺麗だよ♡ ただオール色鉛筆はあんまりキレイに出ないんです…。だから、絶対使っちゃダメってわけじゃないの♡



今月の誘惑賞



★PN／ユチやん（京都府）
そうなんだよね。NF6月号は2周年記念号なのだよ〜ん♡　これも読者様のおかげってもんだぁ！　これからも応援よろしくね♡



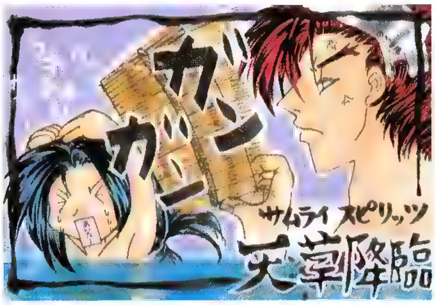
●PN／東山楓（千葉県）
確かにリョウって"かわいいかっこよい"よね。でもマジでこんなに頼れるお兄ちゃん欲しいなぁ。



●PN／いりなみ葵（神奈川県）
確かにマジドロIIIは魅力的な新キャラがいっぱいだよね。特にエンペラー(笑)。編集部でも、彼の魅力にゃメロメロよん♡



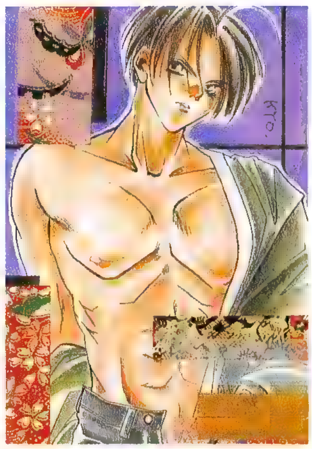
●PN／マリー使い（茨城県）
どうしてレオナって厳しい表情のイラストが多いんじゃろうな…。思いっきり笑ってるイラスト誰か送ってくれ〜っ！



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
なんで兄貴がいじめられてんの？　なんか火月が怒るようなことしたんかいな？　やっぱ4月号のセーラー服かのう。



●PN／みづちじゃこう（埼玉県）
KOF'94のアテナちゃん♡　でもまだ脚はズボンの中に…。ズボンも可愛いけど、個人的にキュロットが…。だめかも。



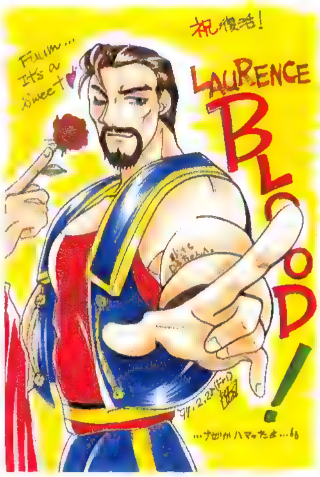
●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
純和風の京様♡　そのたくましい胸筋に顔を埋めたい！　あっ、もしかしてお着替え中だったのかしら？　だってズボンが…(笑)



●PN／乙姫英秋（京都府）
なんか暖かくってナコルルの優しさが伝わってくるなぁ。この優しさがナコルルの強さなんだろうね。



●PN／小松辰吉（東京都）
色っぽい彼女を持つのも大変ね、アンディ。でもやっぱ舞ちゃんのあれは男のロマンってやつでしょ！



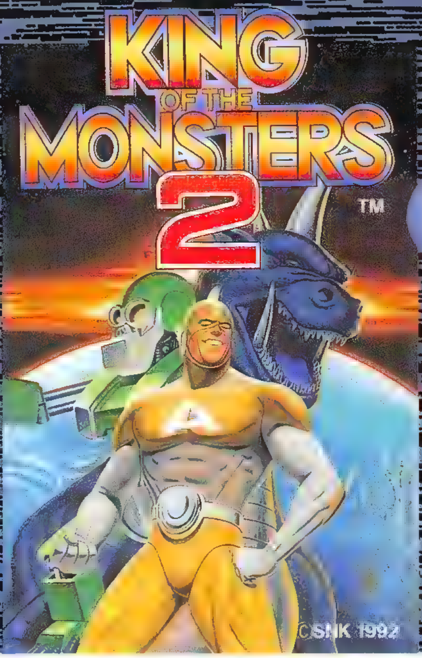
●PN／ローレンス五月女（北海道）
彼は、相手キャラによってとる行動が違うって知ってた？　どうもやはり彼の好みは若い男らしい…。こえっ！



●PN／掛川さきと（神奈川県）
高校2年の時の勉強って結構あとで重要だからね。しみじみ…。大変だろうけど頑張ってね♡



●PN／水野将（岡山県）
また延びちゃったね、武士道烈伝…。でもでも、ここまで待ったんだし、もうちょっとだから頑張って待つしか！



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♥

キング・オブ・ザ・モンスターズ2

～ザ・ネクスト・シング～

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回はモンスターたちが大暴れするゲーム「キング・オブ・モンスターズ2」だ。組み合ってからの攻防など格闘ゲームの要素もあるぞ。

SNK／アクション／74M
カセット版：1992年6月19日発売
25,800円
CD版：1994年9月9日発売
5,800円

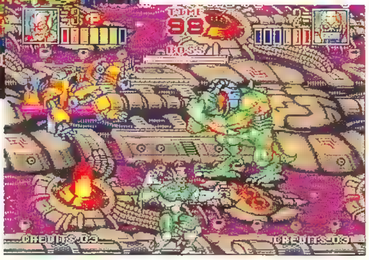
世界を舞台にモンスターたちが最強の座を賭けて闘う!

「キング・オブ・ザ・モンスターズ」の続編。今回の敵は宇宙からやってきたエイリアンだ。
3匹のモンスターの中から一匹を選び、最強のモンスターになることが目的だ。

一人プレイの他に、2P対戦や2人協力プレイができる。全7ステージ＋ボーナスステージの構成で、主に横スクロールで進んでいく。途中のビルや戦闘機を壊すとアイテムが出現し、そのアイテムによってモンスターのパワーアップなどができる。
見事勝ち抜いて、最強のモンスター（キング・オブ・ザ・モンスター）を目指そう。



2人プレイでは同キャラは選べないので注意



ここはラストステージ。2人協力プレイでもボスは一匹しか出ないので楽

ゲームモード

一人でエイリアンと闘う「一人プレイ」の他に、2人で協力して闘う「2人協力プレイ」と対人戦の「プレイヤー対戦」の3つのモードが選択できる。
「2人協力プレイ」と「プレイヤー対戦」、どちらのモードも同じモンスターの選択はできない。
また「プレイヤー対戦」は他の2つのモードとのつながりはなく、対戦専用のステージで闘う。3本先取した方が勝ちとなり決着がついた時点でゲームは終了となる。



操作説明もきちんとしてくれるぞ



倒されてしまうとドロドロに溶けたり、骨だけになったりしてしまう

基本操作

●8方向レバー
・プレイヤーの移動
●Aボタン
・パンチ攻撃
・組んだ状態で組み技A
・押しっぱなしで必殺技（ノーマル時）
・ジャンプ中にジャンプアタック
・連打でダウン時間短縮
・建物・小物を手に持ち投げる
●Bボタン
・キック攻撃
・組んだ状態で組み技B
・押しっぱなしで必殺技（パワーアップ一段階）
●Cボタン
・ジャンプ
・押しっぱなしで必殺技（パワーアップ2段階）
・海底で連打すると泳ぐ

ストーリー

1996年に突如出現したモンスターたちは、熾烈な闘いを繰り広げ日本国土を雑草のごとく踏みつぶし続けた。
そして、その戦いがはじまって3年が経過したころには、数多くのモンスターの中から最強の3匹が生き残った。日本をもはや国とは呼べぬほどに破壊して。
もはや奴らを邪魔することができる者など、この地上にはいなかった。そう、地球上には…。
この機会を待っていたかのように、突如としてはじまった地球外生物の侵略！
エイリアン（侵略者）はあっという間に全世界を覆い、その想像を絶するパワーを持って生き残ったモンスターを駆逐しようと、次々と最強の刺客を送り込んできた！
強者のニオイを嗅ぎつけたモンスターたちは、怒りと歓喜の咆哮をあげて、「NEXT THING(次にきた奴ら)」に跳びかかっていった。真のキング・オブ・ザ・モンスターを決めるために!!
残された人類の抵抗は空しく、「世界」は新たな炎に包まれる!!



さすがモンスター。ビルを投げることもできるのだ

モンスター紹介

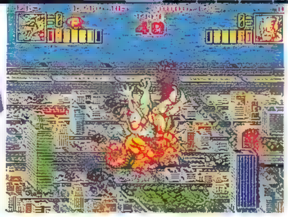
プレイヤーが使用できるモンスターは3種類。それぞれ使える必殺技や攻撃方法が違うので、自分に合ったモンスターを選ぼう。
　モンスターたちはアイテムによって2段階までパワーアップすることができ、パワーアップすると最大ライフと使用できる必殺技が増える。

スーパージオン

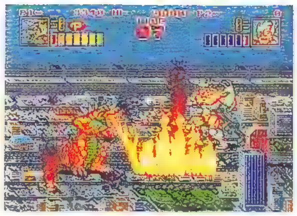


身長…112m
体重…13万2千t

[illegible]	[illegible]
[illegible]	引っかき
[illegible]	テールハンマー
[illegible]	ボディーボールボム
[illegible]	必殺背面落とし
[illegible]	喰いちぎり
[illegible]	ジオソード
[illegible]	スネークファイア
[illegible]	アースクェイク



必殺背面落とし。組み技はダメージが大きい

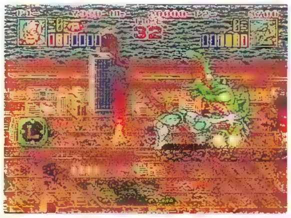


スネークファイアは地面を這うように進む炎を吐く技だ

アトミックガイ



身長…98m
体重…12万6千t



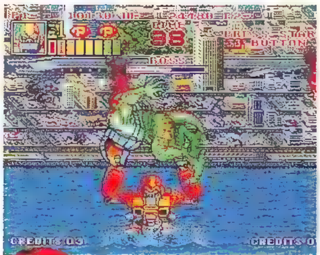
フロントスープレックス。ダメージが大きいと起き上がった時に気絶してしまう

[illegible]	[illegible]
[illegible]	アトミックパンチ
[illegible]	アトミックキック
[illegible]	エルボーセイバー
[illegible]	フロントスープレックス
[illegible]	ハイパー電撃
[illegible]	アトミックカッター
[illegible]	ネオジオ光線
[illegible]	メガトンサンダー



でかい顔が飛んでいく！必殺技のネオジオ光線

サイバーウー

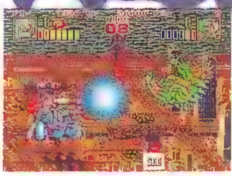


ボディーリフトはこのあとジャンプし、地面に叩きつける技



身長…90m
体重…18万t

[illegible]	[illegible]
[illegible]	ローリング頭突き
[illegible]	スウィングキック
[illegible]	ヘビーヒップアタック
[illegible]	ボディーリフト
[illegible]	誘導ミサイル
[illegible]	ロケットパンチ
[illegible]	波動砲
[illegible]	デュアルアタック



必殺技の波動砲。遠距離から攻撃できるぞ

アイテム紹介

アイテムは建物を壊した時やザコ敵を倒した時に出現する。アイテムにはライフが回復するものや、モンスターがパワーアップするものがある。

アイテム一覧

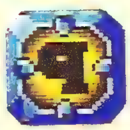
ルーレットアイテム
触れると中からアイテムが出現する。



ライフ回復
ライフが回復する。大・中・小の3種類ある。



パワーダウン
パワーアップが解除される。



パワーアップ
モンスターが1段階パワーアップする。



1UPアイテム
残機が1つ増える。



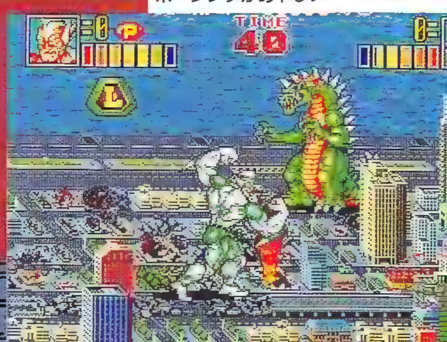
BOMBアイテム
触れた時点で爆発し、ダメージを与える。



得点アイテム
取るとスコアアップする。100点、500点、千点の3種類がある。



アイテムを取ってパワーアップ。ポージングがあやしい…



●3月号のプレゼントの当選者は、右丸昌宏(栃木県)／前田哲也(沖縄県)以上の2名です。おめでとうございます。



オールドゲーム攻略

クロススウォード

第4章と第5章を基本戦法を交えて攻略!

攻略／無双拳士 ま

ADK／アクション／50M
カセット版：1991年10月1日
21,800円
CD版： 1994年10月31日
4,800円

今回のオールドゲーム攻略は、前号から引き続き『クロススウォード』を攻略していこう。
前号ではまだまだ簡単な第1章から第3章までしか攻略できなかった。が、難しくなるこの章からが本番だ。

第4章〜第5章版 ザコ敵種類別基本戦法

ここでは前号で紹介した基本的なテクニックを応用しつつ、第4章と第5章に登場する、ボスキャラ以外の敵の基本戦法を紹介していこう。

VS バタラット

スーパーザコキャラだ。剣と斧の2種類いるが、体力以外は変わらない。近寄ってきた時か、上段ガード後に攻撃するだけでOKだよん。



ザコ♡ 回復アイテムを落としてくれることが多いよん

VS タブコブリン

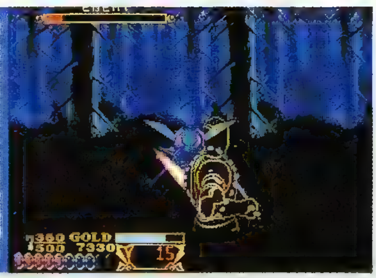
攻撃も遅く、離れてからも特殊な攻撃がないので、ガード反撃（相手の攻撃をガード後、反撃すること）だけで楽勝だ！



基本戦法のガード反撃が有効な敵の代表だ

VS インセクト（青）

こいつの攻撃は下段防御だけしていればOKなので、こいつが飛んできたら、下段ガード→反撃と覚えておこう。タイミングさえ覚えれば楽勝。



飛んできたらすぐに下段防御して反撃しよう

VS クロウラー（赤）

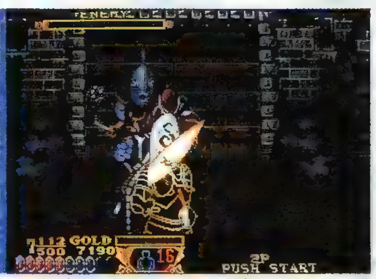
第3章に出てきたのと同じヤツだ。離れている時に3回炎を吐いてくる。こういう時は敵の斜めに位置し、炎が上、下段のどちらなのかを判断したら当たる直前に防御し、防御しつつ相手と斜めになるように移動しよう。そして、近寄ってきたら連続攻撃だ。
安全策として、炎が当たる直前にバリアを使って防ぎ、反撃するという手もあるよん。



離れている時は斜めに対峙して炎の出所を見極めよう

VS ナウシズナイト

ナウシズナイト（緑）は、今までに出てきた時と基本的には同じなので、ガード反撃で楽勝。
次のナウシズナイト（赤）も前章までのと一緒。こいつには4回連続で斬ろうとすると、ほとんどの確率で4発目を防御され、反撃を確実に受けるので、3発でやめるようにしよう。
最後にナウシズナイト(黒)だが、ナウシズナイト(緑)よりも剣の振りが遅いので楽勝。しかし、ガード反撃の反撃を早くしないとガードされてしまうので、注意しよう。



連続斬りは3発で止めるように！ 逆にガード反撃されるぞ

VS バードナイト

バードナイト（緑）は攻撃のスピードが早くて防御しづらいが、まだ反応できるレベルなので、ガード反撃で問題ないよん。
バードナイト（赤）は攻撃が早く、気導連斬も効きづらいのでちょいと厄介だが、バリアを使えば安全にいける。



防御したらすぐに反撃を！ 遅いと逆にガード反撃されるぞ

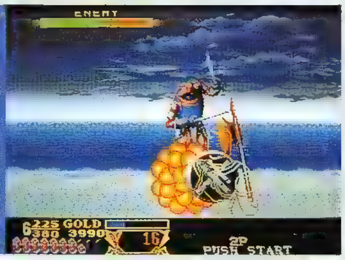


バリアを使って安全に！ 無駄に体力を減らされないよう〜に

VS カエルウォーリアー

カエルウォーリアー（緑）は、通常、上段攻撃しかしてこない。が、一度離れると泡を吐いて攻撃してくる時もある。その点だけは注意！

カエルウォーリアー（赤）は基本的に（緑）と一緒だが、離れると2連続で泡を吐いて攻撃してくる。またガード後、即座に反撃しないと逆にガード反撃されるので、注意!!



泡攻撃は斜めに対峙していると防御しやすいぞ！

VS デモンゴート

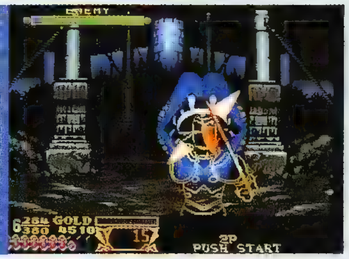
こちらに跳んできたのと同時に、気導連斬を発動させればOKだよん。無理して戦うよりこちらの方が安全かつ簡単だ。



こいつには気導連斬を使って一気に片づけよう！

VS ナウシズアイ

第4章の中ボス的存在だ。通常は上段攻撃をしてくるので、近寄ってきたら上段ガードしよう。ただし、連続攻撃してくるので、1発防御しても反撃しないようにすること。体力があまっていれば、気導連斬を使って一気に倒せるぞ。



でっかい目玉で連続攻撃をしてくるぞ 要注意っ!!

また、間合いが離れた時に、自分のまわりに小さい目玉を出してこちらを攻撃してくるので、バリアで防御しよう。

VS マーマンウォーリアー

マーマンウォーリアー（緑）にはガード反撃が通用しない。こいつは一度斬ったら相手の攻撃を待って防御。防御したら反撃（1発だけ）を繰り返すようにしよう。焦らずじっくり戦うのがポイント。

次にマーマンウォーリアー（赤）だが、基本的には（緑）と変わらないが、こちらの攻撃が4発入る分、〝赤〟の方が楽だったりする。

間合いが離れると、たまにブレスを吐いてくるが、これは避けつつしっかりガードしたい。当たると結構痛いのだ。



まずは手堅く防御。ここまではガード反撃と一緒



で、反撃。2発目は避けられるか防御されてしまうぞ

VS スケルトン

ここで初めて出てくるこのスケルトン（緑）。離れている時に火の球を撃ってきたり、ガード反撃しても1発斬っただけですぐに逃げたりするので、マーマンウォーリアーを倒す時と同じように戦おう。

ただ、マーマンとスケルトンのちょっと違う点は、スケルトンの体力ゲージを赤いゲージまで減らせていれば、こちらの連続斬り（4発）が、たまに決まることだ。

スケルトン（青）は〝緑〟と違い、逃げないのでガード反撃できるが、防御不能の遠距離攻撃をしてくる嫌なヤツ。

この防御不能の攻撃は頭上に2つの雷を落とすというものなので、確実に防ぎたいのならバリアの魔法を使うのが1番だが、他にも雷をよける方法が1つだけある。

まず常に相手と真正面に向き合うように動き、雷を放ってきた時に（相手が腰を下げるような動作する）うまく真正面にいるだけ。実は相手の真正面だけ当たり判定がないのだ。というわけで、間合いが離れたら相手の真正面にいるようにしよう。

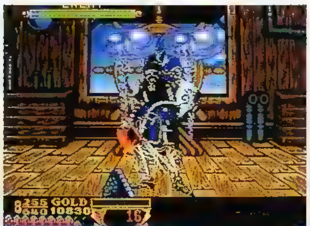
雷を使ったあとに前に出てきた時は、確実に連続攻撃が入るのも覚えておこう。



火の球を撃ってきたらすぐに近寄ってくるので！



すかさず攻撃しよう。一応連続斬りを狙っていこう

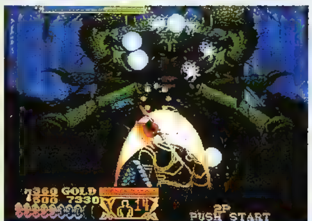


雷は真ん中にいればOK！　このあと連続斬りがはいるぞ！

VS マッドクラブ（緑）

第4章のボスのパワーアップ版だ。基本的な倒し方などはマッドクラブと変わらないのだが、こいつの場合は離れている時に無数の泡を吐いて攻撃してくる。

この泡は上段ガードで防げるが、バリアの魔法を使って泡を防いだ方が無難だ。



泡はバリアで防ごう。盾で防ぎきるのはちっと辛い…

VS ファイヤースカル

5章で出てくる2匹目の新種がこいつだ。素早い、離れたところからの火の球攻撃しかしてこない、アイテムは落とさないの3拍子そろっているので、とりあえず防御に徹して無視しよう。



火の球を吐きまくって逃げてしまう。防御に徹せよっ！

禁断の攻略法発見？ これでラスボスまで一直線!?



バードナイト（赤）の攻撃する瞬間をストップできれば、かなりいい感じ

このゲームは非常に反射神経が鋭くないと辛かったりする。前号と今号の攻略も、ある程度の反射神経があるという仮定で書いているので、反射神経が人並み以下だとほとんど通用しない。

そんな辛い人に朗報!!　完璧に邪道だけど、その反射神経の差を埋める方法が発見されたのだ!!

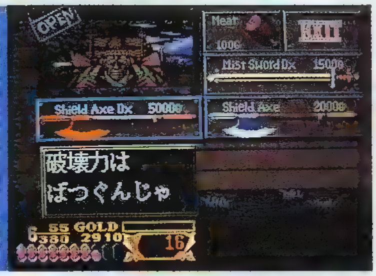
その方法とは常にセレクトボタンで画面を少しずつ止めて、コマ送り状態にしながらゲームを進めること。もう勘の鋭い人はお分かりかと思う。要はセレクトボタンで相手の攻撃する決定的瞬間を止めることができれば、相手の攻撃する段が分かる!!ガード、そして反撃できるというわけ。

とはいえ、敵の行動パターンによっては、すぐ攻撃してきたり、してこなかったりとさまざまだし、バードナイト（赤）辺りの攻撃スピードになると止めるのは、なかなか困難なんだよね。ただ、攻撃から攻撃までの間隔は一定なので、その間隔を覚えれば止める確率はかなり高くなる。

この方法は完璧に邪道だし、そんな卑怯な手は使いたくないという人には無理強いしないけど、どうしてもクリアしたいという人にはかなり有効な手だと思うぞ。

第4章 ゴーダ砦の怪魚

この章がはじまる前に必ず商人から、シールドアックスDX（ゴールドが足らなかったらシールドアックスを買う）を購入しよう。そうしないとかなり辛い戦いになってしまうので注意。

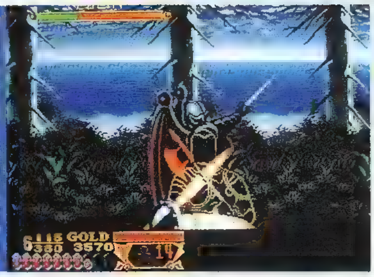


これがないとかなーり辛い戦いに（涙）。頑張って買おう

①ダブゴブリンが3匹出てくるが、ガード反撃で問題なく倒せるはずだ。

エリアボスのレッドクロウラーは、基本戦法で紹介したようにバリアの魔法を使って戦うようにしよう。ダメージを受けることもなく、楽に倒すことができるよん。

②あいかわらずダブゴブリンが①と同じように出てくるが、これも問題ないはずだ。



魔法の余裕はまだあるはず。安全第一で戦おう



バリアを使って安全に。でなければ基本通りに倒すんだ



ちっちゃい目玉がいっぱい飛んでくるのでバリアで防ごう

エリアボスのバードナイト（赤）は、バリアの魔法を使って安全に倒していこう。まだ魔法回数にも余裕があると思うしね。

③カエルウォーリアー（緑）が3体出てくるが、基本戦法で紹介したテクニックでバッチリOKだよん。

エリアボスのデモンゴートも基本戦法通り、近づいてきたら気導連斬で楽勝だ。ムダにダメージを食らわないようにしていこう。

④またもやカエルウォーリアー（緑）出現。このエリアから間合いを離していると、泡を吐いて攻撃してくることもあるので少し注意しよう。

エリアボスのカエルウォーリアー（赤）は基本戦法で紹介した通り。上段攻撃を食らうと痛いので気をつけよう。

⑤またまたカエルウォーリアー（緑）が3体出てくる。が、問題ないはず。

このエリアはエリアボスのナウシズアイが一応強敵になるが、基本戦法で紹介したように、バリアの魔法を使えばそれほど苦労しないですむぞ。

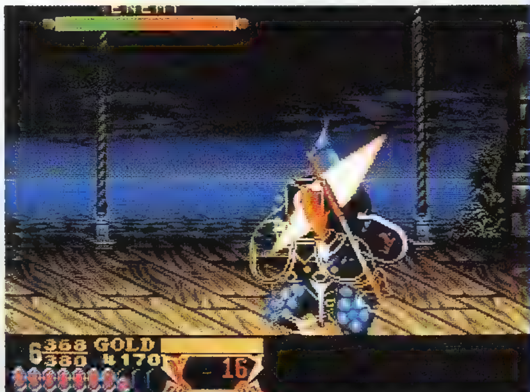
ここにくるまでに魔法のムダ使いはしないように心がけよう。このナウシズアイを倒すと1人の少女が現れて盾をくれる。防御範囲が広がるので、これからの戦闘に役立ってくれるぞ。



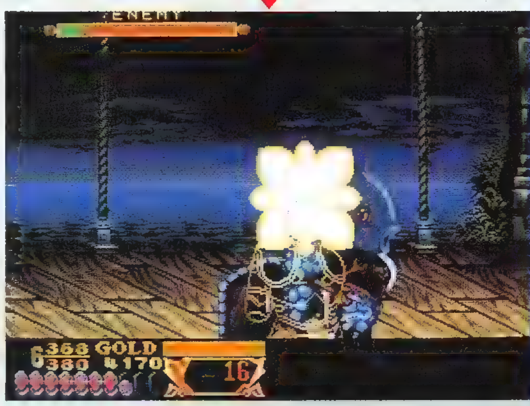
少女が盾をプレゼントしてくれるぞ。頑張らなくっちゃ！

⑥カエルウォーリアー（緑）3体と、カエルウォーリアー（赤）1体がザコとして登場。すでに何度も倒してきているので問題ないはず。

エリアボスもマーマンウォーリアー（緑）なので、基本戦法通りじっくり戦えばこのエリアは楽勝だぞ。



こいつの攻撃はそんなに早くない。手堅く防御して



サクッと反撃。焦らずにじっくりと戦おう

ここで正門か裏門を選ぶかの分岐がある。この選択で楽になるか辛くなるかの分かれ道だが、辛い道（正門）を選ばないと後々のレベルにひびくよん。

⑦まずは正門を紹介していこう。ここに出てくるザコ敵はナウシズナイト（黒）2体と、"緑"1体。これも何度も倒してきた敵なので、基本戦法通りで楽勝だぞ。

エリアボスはマーマンウォーリアー（緑）。何度も倒してきたので問題ないはず。基本戦法通り、チクチクやろう。

⑧今度は裏門だ。こちらはボーナスエリアに近い感じ。出てくる敵はパタラット4体と、エリアボスのナウシズナイト（黒）だ。楽勝!!　楽勝!!

最初のパタラット4体を倒すと、必ずといっていいほど体力回復アイテムを出してくれるので、運がよければ体力満タンにできるよん♡　でも体力満タンの時は意味がないし、経験値はちょっとばかし低いのだ。

⑨ナウシズナイト（黒）とナウシズナイト（緑）が交互に2体ずつ出てきたあと、ナウシズナイト（赤）が1体出現。"赤"はバリアの魔法を使って手堅くいこう。

エリアボスのマーマンウォーリアーは、今まで通りチクチクいこう。

⑩ナウシズナイト（緑）、マ

第4章 敵キャラ登場リスト

①・ダブゴブリン×3 ・レッドクロウラー×1

②・ダブゴブリン×3 ・バードナイト×1

③・カエルウォーリアー×3 ・デモンゴート×1

④・カエルウォーリアー×4

⑤・カエルウォーリアー×3 ・ナウシズアイ×1

⑥・カエルウォーリアー×4 ・マーマンウォーリアー×1

⑦・ナウシズナイト×3 ・マーマンウォーリアー×1

⑧・パタラット×4 ・ナウシズナイト×1

⑨・ナウシズナイト×5 ・マーマンウォーリアー×1

⑩・ナウシズナイト×2 ・マーマンウォーリアー×2
ボス マッドクラブ

こいつにはガード反撃で4発が通じるぞっ!! 楽勝か!?



このブレスを食らうと結構痛い。しっかり防御しよう!



ーマンウォーリアー（緑）、ナウシズナイト（黒）がザコ敵として登場。基本戦法通りキッチリ倒していこう。

エリアボスにはマーマンウォーリアー（赤）の登場だ。が、弱い。〝緑〟のマーマンウォーリアーの方がよっぽど強いと思うのは俺だけか？ ここはサクッとやっつけよう!!

さて、ここまでくればこのステージはクリアしたも同然。魔法の残量は大丈夫かな？

第4章ボス マッドクラブ

いよいよこの第4章のボス、マッドクラブの登場だ。やたらとデカくていかにも強そうなのだが、こいつもアッサリ勝ててしまうのだ。

倒し方はいたって簡単だ。マッドクラブは離れている時には特殊な攻撃は一切してこないので、とりあえず近寄ってくるのを何もしないで待つ。そして近寄ってきたらバリアの魔法を使い、あとは適当に攻撃をしていればいいよん。

これを2〜3回繰り返せば勝ててしまうのである。一応、マッドクラブの動きを見つつガード反撃でも倒せなくはないけど、ダメージを受けたくないならこの戦法が確実。

う〜ん、ボスとしてはあまりにもあっけない敵であるが、まだまだ先は長いのでこんな程度なのかもね♡



連続斬りを叩き込めっ！ たいして強くないのだ（笑）



敵が前に出てきたらバリアの魔法を使って攻撃を防ぎ

第5章 強襲陸上戦艦

まず、この第5章をはじめる前に、前章でシールドアックスDXを買えなかった人は、ここで必ず購入するようにしたい。当然、体力の回復もしておきたいところだ。

①いきなりクロウラー（赤）が登場するが、まだこの章ははじまったばかりなので、バリアの魔法を使って安全にいく方が無難。そのあとに登場してくるダブゴブリン×2は、何の問題もなく倒せるはず。

エリアボスは、初登場のスケルトン（緑）が相手。基本戦法通りに対応しつつ、遠距離攻撃に気をつけていれば問題なしだ。

②このエリアがはじまったらすぐにインセクト（青）が6匹ほど飛んでくるが、下段ガードしてるだけでOKだよん。

ちなみにガードは、インセクトが飛んできたのを確認してからでも充分間に合うし、経験値稼ぎのために反撃しておくのもいいだろう。

エリアボスはマッドクラブ（緑）。基本戦法でも紹介したようにバリアの魔法を使って戦うようにしよう。また、魔法回数の余裕はタップリあるハズだからね！

③ザコ敵はダブゴブリン、バードナイト（緑）2体、そしてバードナイト（赤）だ。バードナイト（赤）以外はガード反撃でサクっと倒せる。バードナイト（赤）は基本戦法通り、ガード反撃でもいいし、バリアの魔法を使ってもいい、その時の状況次第で戦法を使い分けよう。

このエリアのボスはスケルトン（緑）。一度戦ったことあるし、基本戦法通りにやれば楽勝のはずだ。

④ナウシズナイト（黒）と、ファイヤースピリットが交互に3匹ずつ出てくるぞ。

ナウシズナイト（黒）はガード反撃で楽に倒せるが、ファイヤースピリットは火の球攻撃を撒き散らして結果的には逃げていってしまう。相手にするだけ損なので、最初から防御に集中しよう。

このエリアボスもスケルトン（緑）だ。基本的なパターンは変わってないので、基本戦法で紹介した通りに戦って倒そう。

このエリアをクリアすると、船の右舷にいくか左舷にいくかの分岐があるぞ。

⑤まずは右舷から攻略していこう。ザコ敵としてスケルトン（緑）が2体出てくるが、他のエリアに出てきた時と変わらないので、攻略法は同じ。

エリアボスは初登場のスケルトン（青）だ。このエリアでは防御不能攻撃をしてくることはほとんどないので、基本戦法で紹介した通りに戦えば問題ないぞ。

⑥右舷2つ目の部屋では、スケルトン（緑）×2がザコ敵として登場。ここも基本戦法でサクっと倒そう。

エリアボスはマーマンウォーリアー（緑）だ。チクチク戦って、こいつも確実に倒していこう。

⑦次は左舷を攻略。ザコ敵は



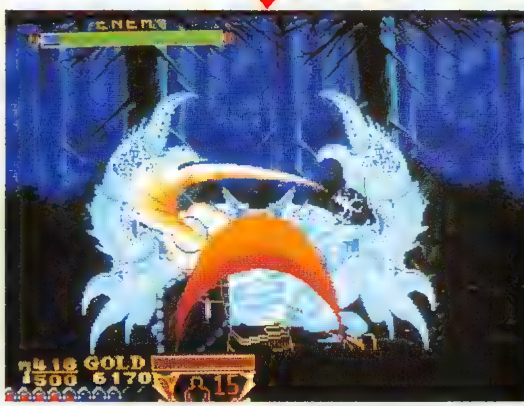
攻撃スピードは大して早くない。遠距離攻撃に注意！



できれば出てきて欲しくないなぁ〜 防御するしか…



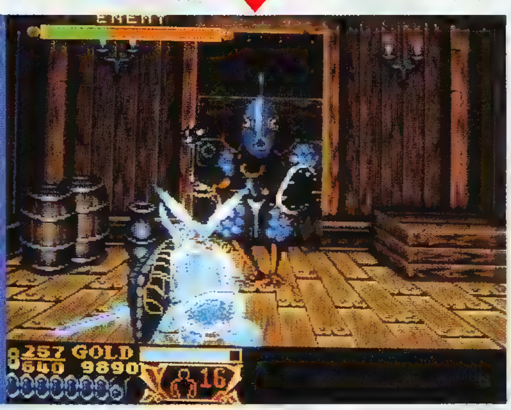
泡は手堅くバリアで防ごう。その後、前に出てきたら…



連続攻撃が可能だ。魔法の残量に注意しておこう



この火の球を避けるか防ぐかして…



前に出てきたところに攻撃を仕かけよう。基本どおりだね！



厄介な雷も真ん中にいれば全然怖くない

第5章　敵キャラ登場リスト

①・レッドクロウラー×1　・ダブゴブリン×2　・スケルトン×1

②・インセクト×6　・マッドクラブ（緑）×1

③・ダブゴブリン×1　・バードナイト×3　・スケルトン×1

④・ナウシズナイト×3　・ファイヤースピリット×3　・スケルトン×1

⑤・スケルトン×3

⑥・スケルトン×2　・マーマンウォーリアー×1

⑦・パタラット×2　・スケルトン×1

⑧・マーマンウォーリアー×2　・スケルトン×1

⑨・スケルトン×5　ボス　バクスレイ

パタラット（剣）と（斧）が交互に2体ずつ出てくるが、楽勝なうえ確実に体力回復アイテムを出してくれるので、大歓迎で倒してあげましょう。

このエリアボスはスケルトン（青）。防御不能の雷を出してくるが、基本戦法で紹介したテクニックで雷をかわしつつ、ガード反撃で倒そう。

⑧左舷2つ目の部屋のザコ敵はマーマンウォーリアー×2だ。ちょっと面倒なザコ敵だが、焦らず、じっくり倒すようにしよう。

ここのエリアボスもスケルトン（青）だ。前のエリアの時と同様に、基本戦法を使って確実に倒そう。

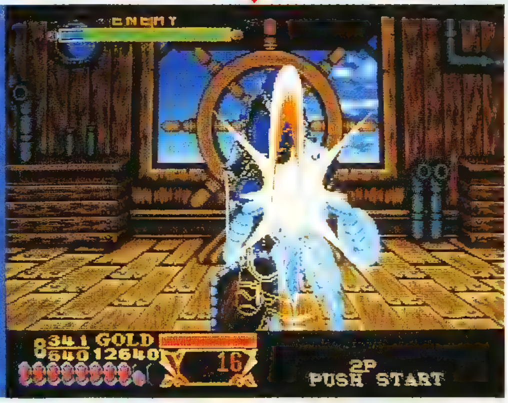
次が右舷、左舷のどちらのエリアからきてもたどり着く、この章の最終エリアだ。

⑨ザコ敵はスケルトン（緑）とスケルトン（青）が交互に出てくるぞ。〝緑〟が2体、〝青〟が3体といった配置だ。

ここで危険なのは〝青〟の方。とにかく雷は食らいたくないので、バリアの魔法を使って安全に戦い、残るボス戦に備えて体力温存を図っておこう。



雷はバリアを使って避けても構わないぞ。反撃用意だ



前に出てきたところを狙って出てやろう!!

第5章ボス バクスレイ

このステージのボス、バクスレイ。見た感じは青いナウシズナイトみたいだけど、なかなかの強者だ。

ただのガード反撃で倒せないことはないが、こちらが2、3回攻撃するとバクスレイの体がブイ～ンと半透明になり、こちらの攻撃を空振りさせたあと反撃されてしまうのだ。

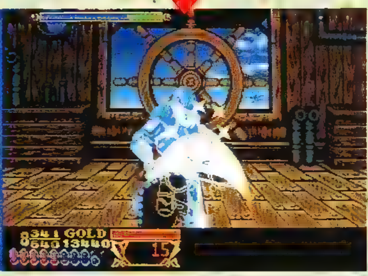
ここはバリアの魔法をドンドン使おう。

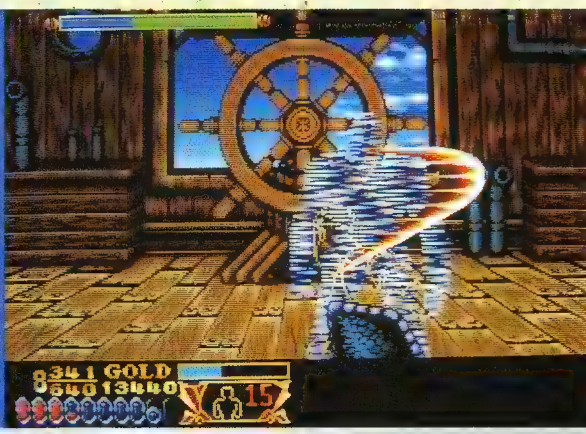
まずバクスレイがこちらに跳んできたのと同時にバリアの魔法を使おう。相手の攻撃をバリアで防ぐのと同時に3回反撃すると、相手はまた攻撃するが、こちらのバリアがまだ効いているのでまた防げる。その後さらに2回反撃したあと、左右に逃げつつ再びバリアを張ろう。そしてまたバクスレイの攻撃をバリアでガードして…、を繰り返すようにするだけ。いくつか攻略法はあるが、これが一番簡単かつ楽だと思うぞ。

この攻略法のポイントは、魔法の残り回数とガード反撃の攻撃回数。この回数以上攻撃すると、半透明無敵状態になったあとキッチリ反撃を食らってしまうのだ。こちらの反撃を素早くおこなうようにするのもポイントの1つだ。

最後に注意点を1つ。絶対に気導連斬は使わないこと。バクスレイはどんな状態からでも、気導連斬が発動するのと同時に半透明無敵状態になってしまうのだ。これだけは忘れないようにしてね。


バリアで敵の攻撃を防ぎつつ…


そのスキに反撃。魔法の残量に注意しておくように！


気導連斬はこのようにスカされてしまう。ムカつく〜

NF編集部によるネオジオゲームツインレビュー

※タイトルはNF編集部内で主要と思われるものを選出しました。編集チーム（4名）と攻略チーム（4名）の2チームに分かれ、各1名が代表でコメントを書き、チーム内の話し合いにより最高10点で総合評価をしています。ちなみに平均点を0点として採点しています（笑）。ソフトの発売日は原則としてMVSのものを掲載しています（MVSの発売がなかったものに関しては、早い方の家庭版ソフトの発売日を掲載）。

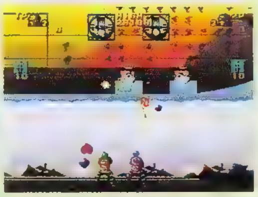
タイトル

メーカー/ジャンル/発売日

編集チーム
カイザー・勝俣
ビッグ・片桐
カトリーヌ・田原
ピエール・平田

攻略チーム
ダンディ・JK
デーレ・モリスケ
ナイト・鷹
DSP・にょろりん

NAM-1975

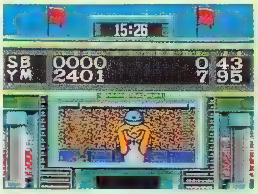


SNK/シューティング/'90.4.26

●一見、ガンシューティングみたいなんだけど、実際は敵を撃ちつつ敵の攻撃を避けなければならないという、アクション要素も含まれているので、難易度は激高い。
最終ボスはとても普通の人間ではクリアできないような気が…。3Dモノ大好きな自分でも非常に辛い。（片桐）

●ネオジオが出た当初発売されたシューティングゲーム。
あの頃は結構面白いと思ってプレイしていたが、今やってみるとキャラが小さくて弾も見にくい。後半のステージはかなりの達人でないとかわせない量の弾を撃ってくるのでキツイ。デモは強烈なインパクトあり。（モリスケ）

ベースボールスターズプロフェッショナル

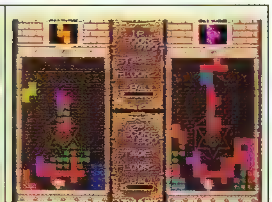


SNK/スポーツ/'90.4.26

●見た目はただの大リーグ版野球ゲームって感じだけど、さりげなく魔球が投げられたり、女の子チームがいたりとお遊び要素が多少は加えられている。
さすがに1人で楽しむにはシンプルすぎる気もするが、対戦する分にはそこそこ楽しめるはずだ。（片桐）

●アメコミ調のグラフィックと、よく分からないチーム名がウリ（?）。
ただタイミングよく打つだけというシステムが、ちょっと残念かも。ホームランの出る確率が運任せっぽいのもなんだか…。ところで〝プロフェッショナル〟の由来が何だか気になる。（モリスケ）

JOY JOY KID



SNK/パズル/'90.11.20

●いわゆる〝落ちもの〟系のパズルゲーム。運の要素が大きく、降ってくるブロックによっては、クリアできない場合もあるので…、要注意?
一瞬ブロックを消せばクリアかと思ってしまうが、実はガードブロックを破壊して気球を脱出させるのだ。なかなか斬新な趣向だった。（勝俣）

●一見テトリス、でも実は違うゲーム。1ラインでも消せば整理されるので、積む場所を考えることが重要なのだ。
頑張って仕込み、一気に消えた時は気分壮快だが、一部の面は出てくるブロックが悪いとほぼクリア不能なのは勘弁。ブロックの種類がランダムじゃないのも…。（JK）

リーグボウリング



SNK/スポーツ/'90.12.10

●本物のボウリングでもそうなんだけど、やっぱり1人でやるより、友達との対戦プレイの方が断然アツくなれる。
フラッシュとか色んなルールあるが、ちょっとしたミスが大差につながることもあって、かなりスリリング。欲をいえばもう少し違うタイプのモードも欲しかった。（ピ）

●動くゲージにタイミングを合わせて投球するボウリングゲーム。1投目は毎回同じ状況なので、合わせればいいタイミングも同じ。2投目も難しいのは限られた配置のみ。
2つの特殊なモードも変化に乏しく、もう少し違う要素も欲しかった。演出はそれなりに凝っている。（JK）

キング・オブ・ザ・モンスターズ

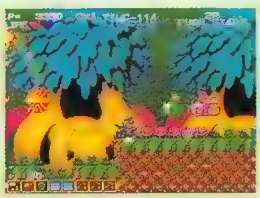


SNK/アクション/'91.2.25

●日本を舞台に6匹のモンスター同士が闘うゲーム。
ドロップキックや組んでからのパイルドライバーが出せたりと、プロレスゲームのような感じだ。
使用できるキャラも技も少ないのがちょっと…。モンスターでプロレスっていうのは楽しいけどね。（ピ）

●基本的には一昔前のプロレスゲーム。ただ、組み合ったあとの勝敗はかなり運任せで、戦略性は…。CPUもかなり強く、打撃技オンリーで粘らないとまず勝てない。
戦闘ヘリや戦車をつかまえてブン投げたりして、ビルとかをぶっ壊したりできるのは結構楽しいけどね。（JK）

ラギ

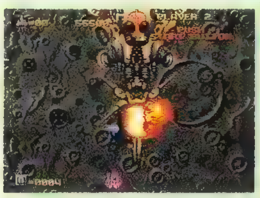


ADK/アクション/'91.3.14

●オーソドックスなタイプのアクションゲームなんだけど、コミカルなキャラにポップな音楽は、常に殺伐とした格闘アクションをプレイしている自分の心を癒してくれた。
編集部内でも評判は高く、エリアクリア時の「やるじゃない!」という声は一時期流行った。楽ちい。（片桐）

●ごく普通の2Dアクションだが、キャラが小さくて迫力不足。敵キャラが地味な感じで、それぞれに特徴が欲しかった。ステージクリア時にいわれる「やるじゃなーい」は、個人的にあまり…。
ただ、ボスとの対戦時はパズルを解いているような感覚で、面白い。（モリスケ）

ASOII ～ラストガーディアン～



SNK/シューティング/'91.3.25

●昔、アーケードに出まわったシューティングの続編なんだけど、比べ物にならないほど難易度が高い。
アーマーの種類が増え、攻撃のバリエーションも広がったのはよい。しかし、この面はこの武器を使わないとクリアできないというのは、とても辛い気がする。（片桐）

●かつての名作ASOの続編。
ヨコ画面ゆえにミョーに画面が広く感じてしまうことと、通常ショットが弱すぎて敵が倒しにくく、壮快感に欠けるのが残念。ただアーマーのパーツを集める戦略性と、アーマー装着時のモウレツな攻撃力は○。これで点稼ぎがもっとアツければ…。（DSP）

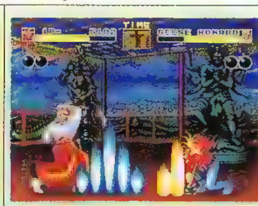


クロスソード

ADK/アクション/'91.7.25

●RPG要素が盛り込まれた、3Dの迫力が存分に楽しめるアクションゲーム。反射神経の鈍い方には（それ私）、ちょっとツラいものがあると思いますが、その辺は魔法でカバー（でもやっぱり難しいよ～）。いうなれば、「上下限定あっち向いてホイ！」ゲーム（ダメ？）。（田原）

●作りがしっかりしてて、今プレイしても充分楽しめる完成度の高いアクションゲーム。
前半ステージはある程度適当にプレイするだけでも進めるけど、後半は敵の出現パターンを知らないと厳しい。そこが面白い部分だと思うんだけどね。個人的にはかなりオススメでし。（モリスケ）



餓狼伝説 ～宿命の闘い～

SNK/格闘アクション/'91.11.25

●ネオジオ格闘ゲームの元祖。発売された時代のものにしては、登場キャラ数も多く面白かった。ただし、プレイヤーキャラとして使えるのは3人だけだったのが心残り。ホア・ジャイとかも使えればよったのになあ。
とにかく必殺技が出しにくかったのが印象に残る。（ピ）

●記念すべき〝餓狼伝説シリーズ〟の第1弾。
今考えると必殺技が妙に出にくかった気がするので初心者には難しい気が…。あとラインシステムはあったが、自分からラインへは移動できないという部分もあった。懐かしい思い出とともにプレイするのもいいかもね。（鷹）

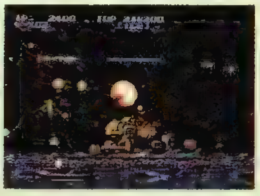


フットボールフレンジー

SNK/スポーツ/'92.1.31

●フォーメーションの種類が豊富で、多彩な戦術が組めるのはいいが、どのフォーメーションを使ってもパスの成功率があまり変わらないのはファンには不満かも。
とはいえ、全体的な完成度は高く、アメフトのルールを知らない人でもそこそこ遊べるのはグッドだ。（片桐）

●フットボールのルールすら知らなかった俺だが、このゲームをプレイして学習しました。ルールが分かれば意外に面白く結構遊べることが発覚。
小さいキャラがこまごまとしていて見にくい部分はあるけど、フッボゲー（謎）としてはそこそこのできではないだろうか。（モリスケ）



ラストリゾート

SNK/シューティング/'92.3.23

●横スクロールタイプのシューティングゲーム。今でこそ新鮮味は薄れてしまっているものの、ため撃ちやユニット装備&攻撃など、当時としては流行りの要素が満載されていた。
ただ、難易度が非常に高いので、初心者にはとっつきにくいかも。（片桐）

●暗めの雰囲気のヨコシューティング。
ヨコシューにありがちな、〝パターンを覚えないと全然先に進めないが、覚えれば楽勝〟というゲーム性は、このゲームにおいても例外ではない。よって初心者でもパターン作りが楽しめる…と思う。やや薄味だけど。（DSP）



ニンジャコマンドー

ADK/シューティング/'92.4.30

●必殺奥義の爽快感、グラフィックにウソのない威力、今やっても楽しいです、これ。わりと簡単だし。戦闘時やデモ画面のセリフが、けっこう笑えます。爆烈究極拳が出せなくて苦労したなぁ（笑）。こう書いてると格ゲーのようだけど、りっぱなシューティングなのです。（田原）

●超強力な必殺技がポイントのシューティングゲーム。
出していればクリアできてしまいそうな「爆烈究極拳」はあまりにも有名。でも、レイアを使った場合は、それなりの攻略パターンが必要。
主人公たちのセリフは味があってよい。すもうパワーにはまいったな！（JK）

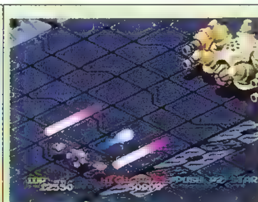


龍虎の拳

SNK/格闘アクション/'92.9.24

●必殺技を使うのに気力が必要なのが新鮮。昔は必殺技連発ができない分、必殺技を使うタイミングや、気力ためのチャンスの作り方を考えたりするのが楽しかった。
ゲーム自体は大味だけど、隠し必殺技やボスキャラが対戦で使えたりするのが、ユーザー心をとらえた。（片桐）

●キャラが大きく迫力があり、当時はかなりの衝撃を受けた。
隠しコマンドで出せたガード不能の龍虎乱舞も強烈。ゲームバランスはお世辞にもよいとはいえないが、個人的にかなり好き。ちなみに俺はコマンド探しプレゼントに応募して、トランプをゲットしました。ニヤリ。（モリスケ）



ビューポイント

サミー工業/シューティング/'92.11.20

●斜め見下ろしタイプという、珍しい視点のシューティングゲーム。まさに〝シンプル・イズ・ベスト!!〟の見本。
難易度は他と同様に激高いが、音楽、グラフィックともに完成度が非常に高く、今でも『2』を熱望する人も多い。かくいう自分もその1人だったりする。（片桐）

●当時、狂信的なプレイヤーを生み出した名作。
斜めスクロールという珍しいジャンルゆえ、慣れるまではキチンと自機を操作するのが難しいが、やり込むと次第にこのゲーム独特の面白さを味わえるようになってくる。バグ（?）を使った点数稼ぎもかなりアツい。（DSP）



餓狼伝説2 ～新たなる闘い～

SNK/格闘アクション/'92.12.10

●基盤となるシステム（超必殺技、2ラインバトルなど）が固まったのがこの『2』。音楽、ゲーム性、キャラクター性も格段に進歩した。
個人的には、この『2』と『スペシャル』がシリーズの中でも1番好き。理由はいうまでもない。ビッグ・ベアがいるからだよん。（片桐）

●かなり改良されて登場した餓狼シリーズ第2弾。
新キャラと超必殺技が追加され、ラインシステムも改善されて、それなりの満足は得た気がする。
しかしながら、ダメージを与える手段がひどくいえば投げと、けずりっつーのはどうもね～。（鷹）

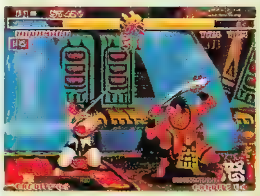


ワールドヒーローズ2

ADK/格闘アクション/'93.4.26

●2作目ということでキャラクターも増え、システムも洗練されはじめている。
格闘ゲームの中でも珍しいのが、投げ返しや飛び道具の跳ね返しなどのシステム。はめ技防止のためだろうが、でもはめ技が多いような…。
デスマッチモードとか、目新しさはあるけどね。（ピ）

●バランスにやや難あり。キャラクターの強さの差が大きく、連続技のつながりやすさも激しい（全キャラに気絶連続技が存在する）。そんな理由から、個人的に対戦するのはちょっと…。
ただ、強力連続技を決めまくった時の壮快感は、かなりいいかも。（JK）

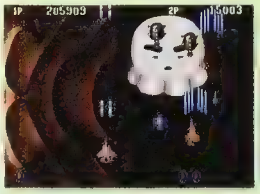


サムライスピリッツ

SNK/格闘アクション/'93.7.7

●〝斬る〟ことをメインにした人気シリーズの第1弾。システム満載の続編たちに比べれば、いたってシンプルに作られている。超必殺技もないし。システムの制約がない分、「斬るか斬られるか」の駆け引きがかえってスリリング。怒りゲージや、体力回復アイテムがユニーク。（田原）

●刀でザックリ格闘ゲームの1作目。
さすがに昔のゲームなのでバランスにやや難もあるけど、大斬り一発でメリッと減るサムライ独特の緊張感は健在。特に覇王丸の同キャラ戦はオモシロイ。当時はひたすら跳び続けるシャルロットが増殖した記憶アリ。（モリスケ）



ソニックウィングス2

ビデオシステム/シューティング/'94.7.18

●8人のパイロットから1人を選んで進むシューティング。前作は2人同時プレイの時、同じ国のパイロット同士しか選べなかったが、この作品では自由に選択できるようになったのが嬉しい。
難易度は比較的低めか。シューティングが苦手な人も楽しめそうだ。（ピ）

●本格派タテシューティングシリーズの2作目（1作目はネオジオじゃないけど）。
このシリーズはやはり個性あふれるキャラが魅力の1つ。で、この「2」だが、シリーズ中ではゲームバランスにやや難あり。"3"や、アーケードの最新作は結構遊べるのにな。残念。（DSP）



トップハンター

SNK/アクション/'94.5.18

●2ライン横スクロールアクションと、舌を噛みそうなジャンルのこのゲーム。実は格闘アクションみたいに、コマンド入力で必殺技が使えたりする。
ただ、その肝心の必殺技が出にくいのは…。かなり慣れないと、実戦で使えないのがつらいところだ。（片桐）

●実際にプレイしてみた感じ、熱中度はやや低めだったような…。原因はゲーム中に流れるのどかな音楽？ 手が伸ばせるシステムにも、もう一工夫欲しかった。
ただ、絵が綺麗で楽しいところと、さまざまな必殺技がコマンドで出せるのがいいと思う。（モリスケ）

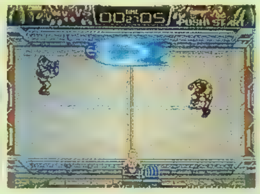


ファイターズヒストリーダイナマイト

データイースト/格闘アクション/'94.3.17

●ネオジオ以外で発売された「ファイターズヒストリー」の続編。
キャラごとに弱点の設定があるところが新しい点といえるかな？ 溝口をはじめ、とにかくキャラの個性が光っている。CPU戦がもうちょっと簡単だったらよかったのになあ。（ピ）

●スピードが早くて適度な連続技が存在する、壮快感のある格ゲー。キャラは濃い目。
弱点システムはキャラ差が激しく、足などは狙われると一瞬にして気絶。その他のゲームバランスにもやや難が…。
CPU戦は難易度が高めで、パターンにはめないとクリアは困難。（JK）



フライングパワーディスク

データイースト/スポーツ/'94.2.17

●互いに相手ゴールを狙って円盤を投げ合うという、単純極まりないゲームだが、これが結構ハマる!! 壁などの反射を利用したり、必殺技を使ってゴリ押しでシュートしたりと、かなりスリリングだ。
CPU相手でプレイするよりは、2人で対戦する方が断然楽しい。（勝俣）

●とにかく反射神経&とっさの判断力が問われるゲーム。ルールは単純なので簡単に遊べるが、反面シンプルすぎるきらいも。たまに引っ張り出してきて対戦すると楽しいかもしれない。
友達との対戦ではアツくなれること請け合い。対戦時は駆け引きも重要だし。（JK）



餓狼伝説スペシャル

SNK/格闘アクション/'93.9.16

●ギースがプレイヤーキャラとして使える最初の作品。
ゲームとしての完成度も高く、"餓狼伝説"を人気シリーズとして確立した作品。舞の胸が揺れたのもこれから。
使用できるキャラも多く、今でもけっこう遊べる。隠しキャラのリョウ・サカザキが使えるのもポイント。（ピ）

●餓狼2のリニューアル版。餓狼シリーズでも1番（!?）支持の高かった作品。
キャラが増えたことはもちろん嬉しかったし、連続技が加わったことによって壮快感を味わえるようになったのは好材料。しかし、その連続技がちと減り過ぎなのが、問題にもなったんだよな。（鷹）



得点王3

SNK/スポーツ/'95.3.7

●前作よりもチーム数が増え、リフティングやヒールトラップなど、高度な個人技が簡単に出るようになったので、初心者でも結構遊べるのがうれしい。
ただ、ゲームの流れが止まってしまう感のある前作からの3Dシーンは、賛否が別れるかも…。（片桐）

●まず印象的なのは、シュートを決めた時に出てくるリアルな顔。マジいい感じ。
肝心のゲームの方は、普通のサッカーゲームに毛を生やしたような…。チャンスマークが出た時は気合いで反応するしかないし、敵にパスする奴もいるし…。ちょっと大味のような気もするのだ。（鷹）



クイズ・キング・オブ・ファイターズ

ザウルス/クイズ/'95.2.1

●失踪したユリを追って、SNKキャラがクイズシティーへ集結！ キャラ選びと答えるタイミングが重要で、対戦モードがアツい！ ちなみに、KOFといっても京や庵が出てくるわけではナイので念のため（笑）。グラフィックがやや古めか。もっと必殺技が出せればいいのに。（田原）

●ただのクイズゲームに、KOFのキャラを登場させただけって気も…。登場キャラがコワモテばかりなので、モウチョイ女の子が加わった方がよかったのでは？
しかし、俺とゆーちの馬鹿同士でやる対戦はかなりアツかったぞ。頭のいい同士でやってもアツい！（鷹）



ギャラクシーファイト

サンソフト/格闘アクション/'95.1.24

●サン電子のネオジオ参入第1弾。シンプルなバトルシステムと、ユニークなキャラのインパクトは当時強烈だった。
ゲーム難度はやや高めだが、初心者にもとっつきやすい作品だと思う。現在のわくわく7は、当初"ギャラクシーファイト2"として開発されていた（？）ようだ。（勝俣）

●サン電子が初めて作った格ゲーにしてはまあまあの作り。
ガードキャンセルや画面端の存在しないステージ構成といった目新しいシステムも盛り込まれており、挑戦している部分も見られる。誰もが思ったであろうGドーンの「小松さん」なる空耳も、重要なポイント？（モリスケ）



真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～

SNK/格闘アクション/'94.10.28

●対CPU戦の厳しさは、ネオジオでは最強レベル。最初は通常キャラ相手でも、かなりてこずった記憶がある。
ただ、キャラクター個々の魅力と独自のサウンド&世界観は白眉。キャラごとのサイドストーリーも完成度が高かった。ゲーム史に残る1作といえるだろう。（勝俣）

●緊迫感あふれるサムライスピリッツシリーズの第2弾。
システムの大幅変更をしてしまったため、初心者はもちろん、私自身もついていけない感じがしたゲーム…。
しかし当時は、キャラの増加とともに、グラフィックが向上するなど、驚かされる要素がいくつもあった。（鷹）



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK/格闘アクション/'94.8.25

●今やSNKの看板ゲームとなったシリーズ第1弾。バランス悪いとか、キャラ人気先行とかイロイロありましたが、新旧のオールスターが集まって3人1組で闘うというのは、画期的だったと思う。これで格ゲーにハマった人も多かっただろうし。ここは素直にお祭りを楽しむべし！（田原）

●大人気シリーズの1作目。ゲームの作りは荒めだが、3人セットで闘うチーム制があの頃は新鮮だった。
連続技が1回入れば勝負がついたり、A級連続技が多かったりという部分もあったが、対戦は面白かった。アメリカンスポーツチームを操れるのも今作だけナリ。（モリスケ）



天外魔境真伝

ハドソン/格闘アクション/'95.6.20

●RPG作品で活躍したキャラが格ゲーに登場！ 個性的な術やさまざまなアイテムがあったりして、ただの対戦格闘にとどまらない多彩な攻めが可能。回復アイテムを取り合ったり（このあたりサムスピみたい）、相手をいかにしてバナナの上に落とすか…なんてやってたなぁ。（田原）

●天外魔境っぽい。曲やグラフィックは雰囲気出てるし、ボイスも秀逸。綱手だけは少し雰囲気違うと思うけど。
少しうっとうしい気もするアイテムと、術以外に目新しいシステムはないが、きちんと作ってあるので遊びやすい。ファンの人は充分楽しめるでしょう。（JK）



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK/格闘アクション/'95.7.25

●前作から継承された避けのシステムがさらに洗練され、カウンター攻撃が加わった。チームエディットできるのも嬉しいところ。
キャラクターの数が多いせいだろうが、キャラの性能差がありすぎるような気が…。でも、末永く楽しめるゲームであるのは間違いない。(ピ)

●SNKお祭り格闘ゲームの第2弾。新たにエディット機能を加えて、自分のお気に入りチームを作れるようになったのはかなり嬉しい。
キャラバランスにやや難はあるものの、かなり楽しめたゲーム。ストーリーの方もしっかりしてるし、いい感じだね。（鷹）



パルスター

SNK/シューティング/'95.8.28

●ゲーム性やジャンル、いや〃ゲーム〃といったカテゴリーさえも超越してしまうほどの圧倒的なまでに秀麗なグラフィック。それがこのゲームを〃名作〃というレベルへと見事に昇華させている。
続編が出るという情報に、期待値MAX状態。前作を越えることは可能か？（勝俣）

●ネオジオ・ヨコシューの雄。レイトレを使ったグラフィックはネオジオ全作品の中でも屈指のデキといえよう。
ゲームシステムがあまりにステロタイプなのと、処理落ちが激しすぎるという2点が難点だが。パイロットのカオル・ヤマザキはポイント高し…ってオレだけ？（DSP）

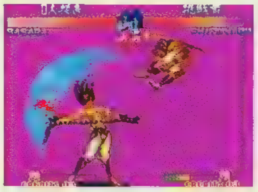


将棋の達人

ADK/将棋/'95.9.28

●本将棋の他に、回り将棋とはさみ将棋が楽しめる。
本将棋についてはCPUの思考時間は短いんだけど、実力の方は残念ながらイマイチ。でも、はさみ将棋は激しく強いので、こちらに挑戦してみては？ 回り将棋はスゴロク感覚で遊べるので将棋を知らない人でも楽しめる。（ピ）

●実写取り込みのキャラクターが相手という以外は、普通の将棋ゲーム。CPUの腕前に物足りない部分もあるが、思考時間はそれほど長くない。
CD版のオマケである回り将棋は、4人同時プレイ可能で気軽に楽しめるのはいい。でも、内容はイベントの少ないスゴロク…。（JK）



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK/格闘アクション/'95.11.15

●システム一新の第3弾。個人的にAB同時押しがなくなったのは嬉しいんだけど、システム…多すぎませんか？初心者の方には扱いづらいように感じます。レベル選択があるのが救いか。修羅・羅刹と1人で2キャラ分楽しめるのはマル。ゴチャゴチャ考えずやるしか！ （田原）

●バランスがちょっと…なのが残念なところ。A級&気絶連続技が結構あるし、単発の技でゲージ半分というのも。また見切りと回り込みは使えすぎるし、蹴り技も強すぎ。
でも、バランス以外はよくできているゲームだし、剣質選択も結構いいアイデアだと思うです。（JK）



まる子デラックスクイズ

タカラ/クイズ/'95.11.27

●「ちびまる子ちゃん」がクイズゲームに！ 1人でクリアを目指すのもイイけど、こういったゲームは友達とワイワイやるのが吉。感覚を問われるバラエティクイズが楽しいです。おススメはやはり丸尾君と花輪君でしょう！ 問題数が少ないような気がするけど…。ま、いいか。（田原）

●クイズに正解、不正解になると各キャラクターがしゃべるのは○だが、ステージクリア後に文字だけが流れるというのは、ちょっと拍子抜け…って感じ。アニメのようにしゃべってくれれば、もっといいんだけど…。
ゲームオーバー時の絵は、グゥ。（モリスケ）



リアルバウト餓狼伝説

SNK/格闘アクション/'95.12.21

●一見、使用キャラが増えただけかと思ったが、中身はさらに洗練されていた。ラインシステムの簡略化、ゲーム性の向上などがそれ。
Dボタン1つで、ライン関係が出るようになったのは大きい。これで初心者も連続技を簡単に出せるようになった。これはうれしい。（片桐）

●〃リアルバウト〃というだけであまり変わってない。しかし新キャラを加えての新たなストーリーには失禁寸前！
また『餓狼伝説3』とは一変して対ライン攻撃がホーミングするようになり、断然対戦しやすくなった。またシステムの面でも、初心者に対する配慮がうかがえる。（鷹）

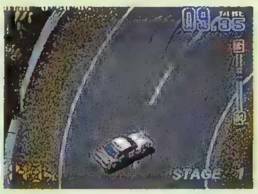


ビッグトーナメントゴルフ

SNK/スポーツ/'96.1.29

●ゴルフ独特のプレイ感覚や緊張感がリアルに再現されていて、かなり楽しめると思う。
戦略性に富んだコースレイアウトは奥が深く、末長くプレイすることができるだろう。ショット時のパワーゲージも分かりやすくて◎だ。
ただ、グリーン上がイージーすぎる気も…。（勝俣）

●ゴルフというのは英国発祥のスポーツで、非常に格調の高い趣味である。日本では上司とのつき合いや接待などでいくことが多く、ゴルフの楽しみを半減してしまっている。
このゲームはなかなか作りがしっかりしてるので、接待疲れの中年層も、つまみを片手に楽しめるぞ。（鷹）



NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/'96.3.28

●アクセル全開&レバーで、簡単にドリフトできるのは楽ちい。操作感覚はレバーで操作するだけに、ハンドルタイプと比べられるものではないが、ドリフトで疾走する壮快感はなかなかのものだ。
編集部では人気が高いんだけど、やはりレースゲームが好きじゃないと…。（片桐）

●臨場感のあるコースを、迫力たっぷりのマシンで駆け抜けるドライブゲーム。特にジャンプ時の「ワァ～オー」は必聴。操作も簡単なので、手軽にドリフトなどのドライビングテクニックを楽しめる。
ただし、初心者向けの車がクリアするのに1番苦労するのは勘弁なのね。（鷹）

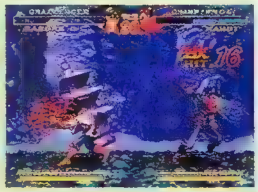


メタルスラッグ

SNK/シューティング/'96.4.19

●欧州風のグラフィックが特徴的。殺伐としたシーンもコミカルにフォローされている。各種アイテムも遊び心が満載で、ポイント高し。1度プレイしたらかなりハマるので、ほどほどに（笑）。
仲の悪い友達との2P非協力プレイもいけるかも。海外でもヒットしたゾ。（勝俣）

●今時珍しい、ヨコスクロールアクションシューティング。
隠しアイテムや隠しボーナスなどのお約束的要素も豊富でウレシイ。難易度は高めだが、やり込めば充分クリアできるレベルといえる。格ゲーばかりでなく、たまにはこういう懐かしいタイプのゲームもいかがっすか？（DSP）

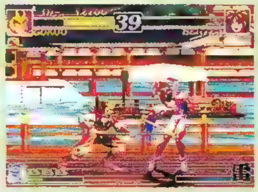


NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/'96.5.27

●ADKだから忍者、ADKなのにシリアス（笑）。グラフィックに少々古さを感じさせるものの、武器と素手のスタイルチェンジ、NINJAコンボなど目新しい要素もアリ。たまにはギャグのないマジメなADKの格ゲーを楽しんでみては？ 地味だけどけっこう好きです。（田原）

●一見地味だが、目新しいシステムが数多く存在するよくできたゲーム。ボタンを一定の順で押すだけで連続攻撃を出せる「NINJAコンボ」や、連続入力式の必殺技「瞬殺烈火」を利用した連続技は超絶激しいのだ。
対人戦は2択が厳しすぎる気もするけど…。（JK）



神凰拳

ザウルス/格闘アクション/'96.6.13

●弁財天や酒天童子など、神様同士が闘う格闘ゲーム。
システム的にも独特のものがある。特に空中ダッシュは飛び道具による固め防止や、ジャンプからの攻め方を豊富にするなど、なかなか成功したシステムと思われる。キャラが多ければもっと楽しめるのになあ。（ピ）

●グラフィックは綺麗だし、天変地異技&超神拳技も派手でいい感じ。ただ、ガードを確認したあとでも間に合う連続ガード（ガードキャンセルのようなもの）が強すぎるので、対人戦はシビアだ。
ちなみに、サウンドは耳に残る（特に紊天と悟空ステージ）と評判だ!?。（JK）



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/'96.7.30

●SNKキャラ夢の共演に、ボスチームが新たに参戦。
システム面では新たに緊急回避と空中ガード、ダウン回避が加わった。ジャンプの種類も増えたため、攻め合いをすることが多くなった。
'95よりは…と思うが、楽しめるのは確かなので買って損はない。（ピ）

●すでにおなじみになったSNK夏の祭典第3弾。新キャラクターも加わり、エディット機能も健在。
今回システムが大幅に変更され、スピーディーな対戦を楽しめるようになった。SNKの看板ゲームだけあって、非常に完成度の高いものに仕上がっている。（鷹）



超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/'96.9.20

●難易度がかなり高く、クリアするにはコース選択が重要な要素になってくる。ただしEDはマルチ。色々なコースを試してみたい。
結局、家庭用CD版のみ発売で、ゲームセンターにも登場せず。ネオジオ全体の活性化という観点からも、とても残念だ。（勝俣）

●ルート選択がウリのヨコシュー。敵弾の判定と軌道にちょっと納得いかない部分もあったりして、シューティングとしての完成度は〝？〟。
でも、選んだルートによって難易度や点効率がまったく違ってくるので、繰り返しプレイして色々なルートを試す楽しみも。（DSP）

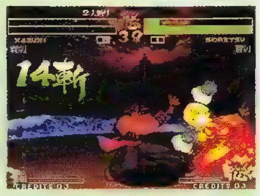


ステークスウィナー2

ザウルス/アクション/'96.9.24

●ストーリー性、レース数、必殺技など、新しい要素がかなり追加されているが、見た目があまり変わっていないせいか、新鮮味に欠けてしまった感も…。
とはいえ、プレイするとやっぱり楽ちい。必殺技を使えば初心者でもかなり先に進めるし。いい感じだ。（片桐）

●馬レースゲームの第2弾。前作よりも必殺技の数が増えたり、ライバルが登場したりするのがグッド。そんなに難しくもないし、いい感じの仕上がりだと思う。
ただ、逃げ馬が強過ぎたり、プールでの調教がレバー↓+ボタン連打で簡単にクリアできるのはちょっと…。（鷹）



サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/格闘アクション/'96.10.25

●前作をベースにした第4弾。実質34人分選択できるキャラの多さ、14連斬、怒り爆発など、内容てんこ盛りです。強・弱キャラが分かれていて、少々バランス悪いように感じますが、前作よりもつい手が出ちゃうのは、連続斬りの爽快感からでしょうか。相変わらず減りが凄いっす。（田原）

●斬紅郎の続編。システムは一部変更（自決最高！）されたが、それが丁度よく仕上がり、まったくといっていいほど違うゲームになった。個人的には好きなゲームの1つ。
しかし、キャラのバランスは相変わらずという感じ…。わざわざ体力ゲージを2本した意味はどこに？（鷹）

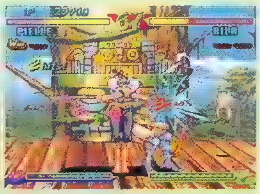


わくわく7

サンソフト/格闘アクション/'96.11.21

●フツーの対戦格闘モノとして見てしまうと、少々物足りない部分もあるような…。が、それらを引いても有り余る個性豊かなキャラクターと、それぞれの演出が魅力的♡ 色もキレイだし、動かしていて、とても楽しい気分にさせてくれます。初心者でもスンナリ入れる作品だと思う。（田原）

●キャラクターや設定が非常に魅力的で、動きや声なども良い。まるるんやポリタンクZ（個人的意見）は動かしてるだけで楽しいです。
操作性に少々クセがあるけど、慣れてしまえば気にならないレベル。必殺技も出しやすいし、初心者の方でも充分楽しめるのでは？（JK）



ブレイカーズ

ビスコ/格闘アクション/'96.12.17

●旧名「天麟の書 死暐護」。初心者でもお手軽に楽しめる格闘ゲーム。一部のキャラクターのボイスが非常に特徴的。
必殺技の入力受けつけがかなり甘く、格ゲーが初めての人でも簡単に技が出せる。
ただグラフィックがもっとよければ…。キャラはいい味出してるのにねぇ。（ピ）

●全体的にグラフィックはレトロ風。独特のキャラクターに引き込まれるものがある。
肝心のゲームシステムは一昔前の格ゲーを彷彿させるもので、プレイしてみると懐かしい気分に。ただ、相手の攻撃を受けている最中に反撃できるところとか、改善の余地はあり。（モリスケ）

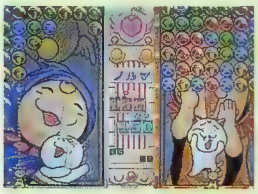


リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

SNK/格闘アクション/'97.1.28

●無条件、文句なしに楽しめる対戦格闘ゲーム！ これがつまらないという人は、格ゲーが嫌いとしか思えない（他にもっと好きなゲームがあるというのは別として）。
キャラの顔ぶれもバラエティに富んでいて◎。個人的にはチン・シンザンが楽しくて好きだ。（勝俣）

●SNKの最新作だけあってゲームの完成度は非常に高い。2つのラインを使ったバトルも戦略に幅を持たせている。
相変わらずビリーが妙に強いのは納得いかんけど、4キャラにだけ裏バージョンがいたり、家庭用版のみギースが使える、といったおまけ要素は嬉しいね。（モリスケ）



マジカルドロップⅢ

データイースト/パズル/'97.2.25

●タロットカードのキャラが総出演！ ますます対戦が熱いです～。それぞれに得意・苦手なキャラがいたりして、フールでもがんばればクリアできるぞ（フォーチュンよりもタワーがきびし～）！ 新しいドロップが追加され、ひたすらモードは前作よりもちょっと難しい感じ。（田原）

●操作が異常に忙しいパズルゲーム、マジドロシリーズの最新作。キャラも24と大幅に増え、新モードの追加など、まさに集大成というべき内容。
しかし、今回より加わった、列ごとにデコボコにラインが下がってくるというフィーチャーは、評価が分かれるところか。（DSP）

SNK ライブツアー'97 コスプレコンテスト優勝者発表！

3月に全国5ヵ所でおこなわれたSNKライブツアー。声優さんのトークショーや、SNKゲームの最新情報など、色々なイベントが盛り沢山だった。その中でも多くの参加者が集まり、非常に盛りあがったコスプレコンテスト。
そのコンテストの優勝者と喜びの声を紹介するぞ！

in大阪 3月2日



●コスプレネーム／八神庵＝れいと&草薙京＝NAO
れいと「2人のダンスグループ〝ユニットアスタロード〟をよろしくー」
NAO「これからも炎のNAOと氷のREITOをよろしく（大爆笑）」

in東京 3月9日



●コスプレネーム／MERKR
「他の人たちのコスプレがすごかったので、まさか自分が選ばれるとは思わなかった。コンテストの直前に思いついたパフォーマンス（天草の移動）が勝因だったと思います」

in仙台 3月22日



●コスプレネーム／火月（右）＝葉月綴&ナコルル＝飛日野へイホー&火月（左）＝土生
葉月綴「この優勝は、友達みんなで勝ちとったものです」
飛日野へイホー「ちょっと変わったナコルルをやってみたかったんです（笑）」
土生「有名なイベントで優勝できたのでとても光栄に思っています」

in名古屋 3月27日



●コスプレネーム／鎮元斎＝飯田徳英&椎拳崇＝甲斐隼人&麻宮アテナ＝甲斐恭子
飯田徳英「かなり恥ずかしいです。まあ、別に顔出てないからいいんですけど…」
甲斐隼人「キムで天晴に送る前にここで載るとは思わなかった…。不覚??」
甲斐恭子「大好きなアテナで優勝できてとてもうれしかったです♡」

in福岡 3月25日



●コスプレネーム／八神庵＝BULE&草薙京＝TERA
BULE「信じられません。とてもうれしいです。これからもコスプレを頑張りたいと思います」
TERA「丁度、25日は俺の誕生日だったので、この日は彼中心でした。だから、うまくいったのは彼の頑張りのお陰です！」



東京ゲームショウ'97・春 体験レポート

夏の祭典に続いて春の祭典がやってきた!!

やってきましたお台場へ！　やってきました有明ビッグサイト!!　というわけで、4月4日から6日までの3日間おこなわれた「東京ゲームショウ'97・春」の体験レポートを紹介していこう。

今回は、ネオジオ関連のソフトを発売している3つのメーカーと、SNKブースでおこなわれたイベントを中心に紹介。いけなかった人はこれを読んで、いった気になってくれい!!

サムライRPG花盛り!! エス・エヌ・ケイ

ネオジオの本家、SNKブースでは、みんなを長らくお待たせしている『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が、全機種展示されていたぞ。

まだ80％の完成度だったが、早速全機種遊んでみた。で、プレイしてみた感想だが、本家ネオジオ版はやはりロード時間の長さが、他の32ビット機と比べるとどうしても目立ってしまう。やはり同じ倍速CDでも、CPUの処理速度が大きく関わってしまうらしい。それに大容量56Mを一気にロードするとなると、単純に考えても長くなるのは当然といったところだろう。

お次はサターン版だが、意外にも全般的にロード時間が長かったりする。これにはビックリ！

さらに意外だったのが、プレステ版の戦闘シーンのロード時間がかなり短かった（他の2機種と比べると）こと。どうしてこんなに差があるのか分からないけど、これはナイスな情報ではある。

さらに3機種のグラフィックをよーく見比べてみると、プレステの絵だけ何か微妙に違っているような気がした。

このサムライRPG以外にも、ネオジオでは家庭用ロム版の『マジドロⅢ』や、CD版『RB餓狼SP』など、たくさん出展されていたぞ。

またステージ上のモニターでは、『サムライスピリッツ－侍魂－NEO・GEO64（仮）』のビデオが流されていた。見た目はかなりスムーズに動いているという印象を受けた。まだまだ開発もこれからだろうし、かなり期待が持てそうだ。

プレステでは『KOF'96』が、サターンでは『神凰拳』、『メタルスラッグ』などの新作が展示されていた。

プレステ版の『KOF'96』は80％の完成度だったが、一応遊べるようにはなっていた。遊んだ感覚は本家ネオジオ版とはちょっと違うけど（ラム容量が違うから当然か）、プレステ版お得意のボタン一発必殺技機能などが追加されていたぞ。

サターン版の『神凰拳』は、本家ネオジオ版と比べるとちょっと画像が荒い感じがしたが、プレイ感覚は同じ。

『メタルスラッグ』はまさに完全移植の見本。グラフィック、プレイ感覚ともにまったく同じだったぞ。

今回のSNKブースは、まさにサムライRPG一本といった感じだった。早く『KOF'97』とか『サムライスピリッツ－侍魂－NEO・GEO64（仮）』が見たい!!



サムライRPGはプレイ可能。かなり遊べた感じがする



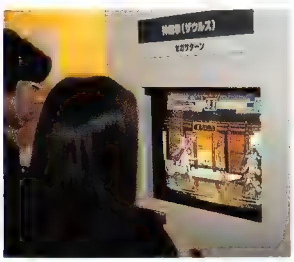
当然サターン版も展示されていた。結構ロード時間に問題がありそう



家庭用ロム版のマジドロⅢも展示されていた。対戦がアツかったぞ



サムスピ64（仮称）のビデオも流されていた。3D覇王丸に注目!!



絵がちょっと荒い気がするけど、プレイ感はまったく同じだ



プレステ版の『KOF'96』も展示。熱い対戦があちこちで…

やはりマジドロIIIが強い! データイースト

マジドロシリーズが大人気のデータイーストブースでは、やっぱり最新作『マジドロIII』が中心に展示されていたぞ。

すぐ目についたのが、サターン版『マジカルドロップIII ～とれたて増刊号!～』。プレイ感覚はまったく同じなうえ、“たいせんモード”が追加されているなど、かなりパワーアップ。これで対戦するのが楽になった。

ちなみにこのデータイーストブースで、『マジドロIII』の体験版が配られていたぞ。もらえた人はまさにラッキーって感じだ。



これが貰えた体験版CDだ!! 色々なモードが体験できるのだ

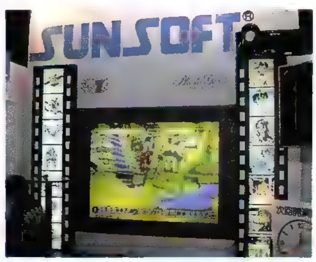


これがサターン版のマジドロIII。ほとんど同じ

わくわくしたいならココ!! サンソフト

世間、編集部ともに大人気だった『わくわく7』のサターン版が展示されていたのが、ここサンソフトブース。

まだまだ完成版じゃなかったため、使えないキャラもいたけど、プレイ感覚はまさに『わくわく7』そのもの。キャラ選択画面とかも変わっていたし、サターンを持っている人なら間違いなく買いだ。



絵もプレイ感もまったく同じなわくわく7。かわいさも同じ

熱闘狂乱!! ステージ前は戦場!? 熱く燃えたステージ

4月4日から6日まで開催していた「東京ゲームショウ」だけど、一般公開されたのは5日(土)と6日(日)の2日間。

今回は特に熱狂ぶりが激しかった6日のイベントを紹介していこう。

NF編集部が会場についたのは12時頃、すでにたくさんの人々がステージ前に陣取っていた。ほとんどが11時におこなわれたイベントが終わった状態のまま、動かずにいた人たちらしい。この時点で、すでに通路にはみ出していたりする。

2回目のイベント開始時間14時が近づくにつれ、さらに続々と人が集まってきた。完璧に通路を浸食しているギャラリー。かな～り混乱した状態でイベントがスタート!!

この日、2回目のイベントは「サムライスピリッツ武士道烈伝 師範が奥義を見せる! 魅せる!」。文字通り、サムライRPGの紹介をするイベントで、ゲストは不知火 舞役の曽木亜古弥さんと牙神幻十郎役のコング桑田さんのお2人。

ステージ上で展開する、曽木さんのボケとコングさんのツッコミは、さながら漫才のよう。さらにストーリー説明では、コングさんが即興で吹き替えをするなど、にぎやかな雰囲気でイベントは進行した。

また、15時からおこなわれた「挑戦者出でよ! 我は達人なり!」では、草薙京役の野中政宏さん、八神庵役の安井邦彦さん、ブルー・マリー役の生駒治美さん、不知火 舞役の曽木亜古弥さんの合計4人がゲスト(鉄人)として登場。

ステージ前に集まったギャラリーの中から1人ずつ選んでの対戦がおこなわれたが、惜しくも(?)4人全員が敗退。特に安井さんは、ステージ上で崩れ落ちるというパフォーマンスまで披露した。

勝った人には負けた本人から豪華プレゼントが手渡されたが、その時に曽木さんから発せられた「私たち何で鉄人なんですかぁ～」というセリフに会場は大爆笑!!

16時からは野中政宏さん、安井邦彦さん、生駒治美さん、曽木亜古弥さん、モンスター前塚さん、コング桑田さんたちによる「掟破りのライブ、競演! 競艶!」がおこなわれた。ギャラリーからの熱い声援を受けながらそれぞれの人たちが熱唱!! 最終イベントにふさわしい盛り上がりをみせた。


コングさんと曽木さんの掛合い漫才風トークが大受け!!


幻十郎のメッセージに合わせてしゃべってくれるコングさん


挑戦者はそれぞれの鉄人が選んでくれた


負けてガックリと膝をつく安井さん。本当にくやしそうだ


勝った挑戦者には、鉄人から商品が手渡された

生駒治美連載　Vol.13

碧い砂時計



東京ゲームショウ'97・春にてみんなと一緒に

連載も2年目に突入！この1年を振り返って…

This is HARUMI IKOMA

生駒治美　いこま　はるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属

〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル）／シンクレア（ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝）



ブルー・マリー／『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』
©SNK　1996

祝・1周年！ 応援してくれて本当にありがとう

はよ花見行かなー、と思ってたら、もう青嵐の季節なのね。すっかり置いてけぼりの私には、近頃太陽がまぶしくて溶けてしまいそうであります。

さて、みなしゃーん！　喜んで下さい。なんと、私がこのページをお預かりしてから、1年が経ったのだ！　最初に「私の1人遊びごっこ」から始まって、12冊もフリークが積まれておりますよ。「そろそろ1冊の本にまとめられては…」なぁんて話があるかも…（絶対ナイ!!）。にしても、読者の皆さんとの交流の場をもたせてもらったことは、この1年大きな広がりを与えてくれました。たくさんのお手紙ありがとうね（ちゃんと読んどりますよ。返事は忘れた頃に届くと思いますので…。すまん！）。

イベントに行くと、痛感するね。ここで書かせてもらったこととかけっこう覚えてくれてたりして、つながっているんだなって。SNKさんの仕事って、これがあるから楽しいのだ。

ゲームショウで感じたみんなとの一体感 [illegible]

先月も東京ゲームショウで声優陣がごっそり集まって、ゲームあり対戦あり歌ありで盛り上がったのだ。

最後に、会場の人も一緒にコングさんの歌で合唱した時、「お客さんもスタッフも、もちろん私たちも、みんな一つになっているんだー」って感じてしまったのだ。この熱い気持ちは、ブース近辺にいた人なら、誰もがつかんだんじゃないかな。

それぞれの立場の境界線を解き放ち、1つの島に降り立ったように、お互い共鳴していたのであるよ。私は感激のあまり胸が一杯になって、嬉し泣きしてしまったが…。

この1年を振り返ってみても、いろんなことがあったな。

ちょうど、去年のこの時期にHEAVY BABY'Sの歌録り、そしてRPGのアフレコで大忙しだったのだ。大変だったんだけど、1つ1つが心に残る仕事だったね。

[illegible]

ここでちょっと触れておくと、地域によって現場の雰囲気は違うのよ。東京と大阪で比べてみると、東京は仕事と割り切っている方が多いようで、あまり和気藹々（わきあいあい）の雰囲気にはならないようなんです。大阪は何回か一緒に仕事をするとすっかり打ち解けて、仕事の時間よりも喋っている時間の方が長かったりするのだ。

そんな大阪ノリの雰囲気をそのまま全国へ押し出してしまったのが、SNKさんなんですよね。だから3月のイベントでも、なんか訳分からんうちに、みんなすっかりノリノリになってしまって。それと同じようなことが、現場でも展開されているのですよ。

歌はラジオドラマなどとものは違うけれど、現場の雰囲気が独特なの。まぁ、今のところ1番の犠牲者は、安井さんかな。最初は二枚目で渋く決めていたのに、今じゃすっかりサル扱いだもんね。まぁこれも、SNKマジックなんですかね。

こんな風に、人の集まるところ宴ありのノリで、私たちに感動と快楽の場を与えて欲しいですね。そして、このページが続く限り、みんなに伝えるからね。そしたらみんなが手紙くれて…そんでもって、SNKさんがまた企画して…ぐるぐる回るわけだな。

さて、次は誰がNEO・GEO HOLE（底なし沼 or アリ地獄ともいう）にはまるのかな？

生駒治美のワンポイントアドバイス

Q 治美さんはコンピュータが趣味だそうですが、目が痛くなりませんか？　目を痛めずに楽しめる方法があれば教えてください！

（岐阜県／H・Kさん）

A ないです。…って、これで終りかよ？　だって、私も長時間やってたら頭痛がしてきて、それが全身に広がって、ものごっつい嫌な気分になるのだ。こうなったら寝るしかない！　って、原稿の締切り破るんだよね（すみませんです、フリークさん）。誰か、知ってたら教えてくれー！

PRESENT

生駒治美のサイン入りステッカー（RB餓狼伝説SP）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社　分室ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計6月号」係まで。

締切りは6月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。4月号の当選者は、福岡県の田尻聖司さん。おめでとう!!

※「生駒治美のワンポイントアドバイス」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！　待ってます♡

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND11—



やすい くにひこ
安井邦彦 YASUI KUNIHIKO

PROFILE

誕生日：12月12日　出身地：愛知県　血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏　声優歴：3～4年
<声優としてのキャリア>　ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）テレビアニメ：「あずきちゃん」他　海外ドラマ、映画：「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

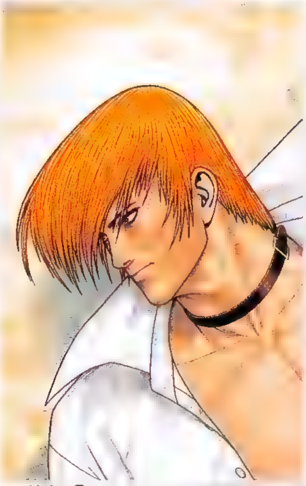
生（ナマ）だからおもしろい！SNK春イベント物語

この春休みにあったSNKのイベント、みんなは参加したかな？　SNKライブツアーIN名古屋、東京ゲームショウでは何と、あの安井氏が歌やギター演奏を初披露してくれました。生で見れた人は超ラッキーだね！　というわけで、今回はこの2つのイベントについて、安井氏に語っていただきました。

祝・NF2周年記念！ 3、4周年に向けて僕もがんばります

皆さん、こんにちは。ゴールデンウイークはどうでしたか？　今年は土日と重なっちゃったからつまらなかったかもね。でも僕の感覚だとどこにいっても人にもまれるだけだから、ちっともゴールデンじゃないんだけど…。

それはそうと、今月はこのネオジオフリークの2周年記念号だそうですね。いやめでたいめでたい！　この一歩先も見えない世紀末に2年も続くなんて、なかなか大変なことですよ、ウン。これからも時代の荒波を乗り越え続けてほしいと思います。そしてこのコーナーも3周年、4周年…と続きますように。編集部の皆さん、どうぞよろしくお願いしますね。ハハハ。いやぁ、照れるなァ。



八神庵／「The King Of Fighters'96 NEOGEO Collection」
©SNK 1996／1997

出演者も予測不可能!? SNKのイベントでは何かが起きる！

さて、そろそろ本題に入りますが、今回はSNK関連のイベントのお話をすることにしましょう。

今まではイベントというと、僕はネオジオワールドぐらいしかいったことがなかったんですけど、この春はSNKライブツアーの名古屋と、東京ゲームショウのSNKブースのイベントに参加することができました。

まずライブツアーの方ですけど、当日の朝は雨で、スタッフの方々はお客の入りを心配していました。でも結局は取り越し苦労だったのかな？会場は人がいっぱいでしたよ。

当日はちょっとしたトークやゲーム・コスプレ大会、歌などでイベントがすすめられたんですが、ネオジオDJステーションに収録されている「CMそば処八神庵（やがみあん）」の「ライブバージョン」を突然やろうということになったり、イベントエンドの「夕陽と月」を何のコメントもなくいきなりイントロから入ることになったりと、直前にやり方が予定と変更されたりしたんです。

その時の僕の「衣装」だって、初めは全く違うものを用意していたし。まァイベントというのはその場限りの「ライヴ」ですから、お客さんの反応やその日の状況をみながら作っていこうというのが、スタッフのコンセプトでもあるんですよね。

何が起こるかわからないSNKのイベント！　本当に僕たちだってわからないんだから。

ゲームショウで実現！ コングさんとのジョイントライブ

東京ゲームショウの時だって「夕陽と月」を歌ったけど、あれはその5分前にいきなり「やりますか？　どうしますか？」とスタッフに聞かれたんですよね。ハハハ。僕がコング桑田さんのバックでギターを弾くというのも、ほとんど前日に決まったようなもので、当日は何のリハーサルもできなかったんです。ああ何と恐ろしい！　だってその時だけは一応『ミュージシャン』ですから、絶対に失敗できないんだもん。やっぱり一緒に舞台に立っている人に申し訳ないじゃない？　ねぇ（実はちょっとトチったんだけど、バレてないかな？　ハハハ）。

コング桑田さんとはその時が初対面だったんです。観た人は分かると思うけど、コングさんがみんなと歌った「オレのすることほっといてちょうだい？」は本当によかった。

僕も久々にステージで演奏できたし…。今度ぜひ、あんな騒々しい会場じゃなく我々だけのライヴステージで、歌あり、ドラマありのエンターテイメントをやってみたいなぁ。

余談ですが、今回も大阪へ帰る出演者達のために（？）、新幹線のホームで『長距離恋愛ごっこII』なる悪ふざけを皆でやりましたぞい。オホホ。誰と誰がカップル役を演じたかは残念ながら企業秘密です。

ああ、もうおしまいの時間ですね。ではまた次回、お会いしましょう。

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

さぁ今月もまたこのワンダフルアワーがやって参りました。役を演じる安井氏とともに八神庵について語り合うこのコーナー。安井さんへの質問を大募集中！　質問内容は、庵に関することならなんでもOK。近々スペシャルをやる予定なので、じゃんじゃんおハガキ送ってチョーだい！

Q：ネオジオCDで庵の1Pのロード中に出る赤いコート（？）姿を見て思ったんですけど、安井さんは庵のファッションセンスをどう思われますか？（福島県／滝口直美）

A：いやァ、なかなか素晴らしいと思いますよ。胸がはだけて、白いエリがふわふわしている真っ赤なコート。僕にあのぶ厚い胸とたくましい肩幅があったら絶対着てみたいなァ。でも、いつも気になるのが彼の赤いパンツの両足をつなぐあのヒモというかタスキというか、あれですよあれ。格闘邪魔だと思うけどなァ、格闘するのに。でも、もしかしたらあれが彼のオロチな秘密なのかも。ヒモがプツンと切れた瞬間にシュルシュルーッとマムシにでもなっちゃったりして、ケケ。

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入り八神庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　6月号」係
締切りは6月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
4月号の当選者は、福岡県の久米さやかさん。おめでとう！

家・庭・版
新作モード情報

MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは、ボスキャラが使える『ブレイカーズ』のCD版と『マジカルドロップⅢ』のカセット版だ。

ブレイカーズ

ボスキャラの黄白虎が使用可能！CD版だけの特典だぞ！

ビスコ
カセット
3月21日発売 29,800円
CD-ROM
4月25日発売 6,800円

さまざまな新モードが追加されることが多いCD版。このブレイカーズも新しいゲームモードを引っ提げて登場。

ボスキャラが使えたり隠しモードがあったりと、特典いっぱいなものに仕上がっているぞ。

追加されたモードで対戦だけを楽しむことも可能

追加されたモードは2つ。

一つ目はサバイバルモード。これは登場する敵をひたすら倒し続けていくというもの。体力、およびスペシャルゲージは次のステージに繰り越していき、体力が0になるとゲームオーバー。また、ボスキャラの黄白虎が等間隔で登場する。そして最後に何人倒せたか、結果が表示される。なお、このモードでは乱入することはできない。

2つ目はVSオンリーモード。これは対人戦だけを楽しむためのモード。対戦終了後、対戦成績の累計が表示される。キャラセレクト画面から無限に繰り返し、対CPU戦に戻ることはない。乱入と違い、勝ったプレイヤーもキャラクターをチェンジすることができるぞ。

そして、実は隠しでもう一つモードがある。それはエキストラモード。

これがどういうものかというと、

❶すべての技において、相手にヒットした時に上位の技につないでいくことができる（技の優先順位はキャラによって決まっている）

❷攻撃を当てたうえで投げにつなぐことが可能

❸起き上がりと受け身の最中を除き、相手の状態に関わらず技を当てることができる

❹どのようなやられ状態でも反撃することができる

❺ガード中にボタンを3つ以



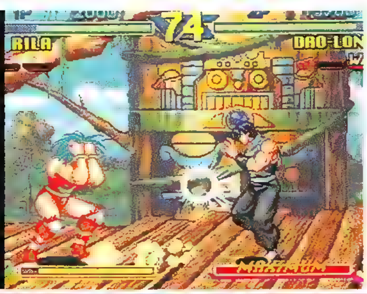
クリアすると結果が表示されるぞ



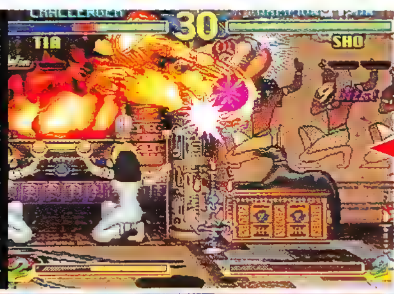
対戦成績画面。表示されるのは勝った数と負けた数のみ



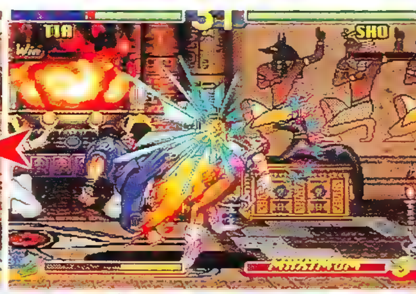
コマンド入力に成功すると新たに追加される



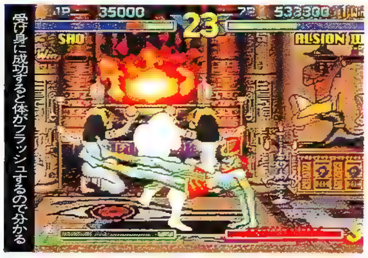
間合いを離せば連続技を食らうことも少なくなる



紅岩砕蹴につなぐことができる。他にもまだまだあるぞ



エキストラモードなら、翔の紅三段蹴りから…



受け身に成功すると体がフラッシュするので分かる

上同時押しすると間合いを離すことができる
❻やられ直後にボタンを3つ以上同時押しすると受け身がとれる（スペシャルゲージを消費）
❼攻撃→投げの場合に限り、投げが決まった瞬間に投げ抜けができる（スペシャルゲージを消費）
❽投げ終了の瞬間に受け身がとれる（スペシャルゲージを消費）
❾スペシャルゲージがたまりやすい
以上の9点が変更されているのだ。

ただし、このモードで遊ぶにはコマンド入力をしなければならない。そのコマンドとは、オプションメニューで「↓A↓A↓B↓B→←→↑CD↓」と入力。成功すると新たに項目が現れる。

身体を奪い生き続ける古代の魂



黄（ホアン）白虎（バイフー）

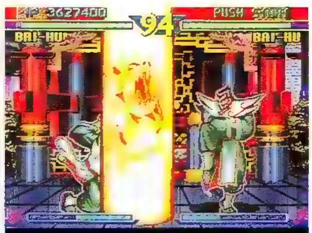
ボスキャラ使用コマンド発見！ CD版オンリーだぞ

やっぱりありました、ボスキャラ使用コマンド。CPU戦でも使うことができ、きちんと専用のエンディングが用意されている。ボスだけあってさすがに強く、必殺技のコマンドも非常に簡単なので楽にクリアできるぞ。

肝心の使用コマンドは、プレイヤーセレクト画面で「↑＋スタート」と入力。そうするとボスのバイフーが使える。



コマンド入力するとバイフーに。姿は見えないが



必殺技は、どれもボタンを同時押しするだけ。カンタン

技コマンド一覧

必殺技	
剛射拳（ごうしゃけん）（近）	A+B
剛射拳（ごうしゃけん）（遠）	C+D
黄家爆雷掌（ホァンけばくらいしょう）	A+C
激震波（げきしんは）	B+D
頭髪鞭（とうはつべん）	（立ち状態で）C
超必殺技	
二節乱舞（にせつらんぶ）	B+C+D
真爆雷掌（しんばくらいしょう）	A+B+C

マジカルドロップIII

このカセット版ではノルマ変更も可能 対戦時の勝負本数も変えることができる

—データイースト—
カセット
4月25日発売　29,800円



オプション画面。バックがなかなか凝っていい感じだ

基本的に、MVSを忠実に移植しているカセット版。この『マジドロIII』もそっくりそのまま移植されている。残念ながら新キャラクターが使えたりといったことはないが、最低限のオプション変更はできるのでそこのところは安心してね。



レベル8にすると異常に強い。キミは勝てるかな？

設定変更ができるオプションは4つ

設定変更ができるのは、難易度、ストーリーモードのノルマ、対戦モードのノルマ、対戦モードの勝負本数の4つ。

DIFFICULTY

難易度の設定ができる。レベル1～8まであり、8が最高難度。難度が上がれば当然CPUが強くなる。

STORY NORM

ストーリーモードでのノルマを設定できる。150、180、200、250の4段階ある。最初の設定は200。

VS NORM

2P対戦時でのノルマを設定できる。100、120、150、200の4段階。最初の設定は150。ただでさえつらいフールでノルマを増やすとさらにキツイ戦いになってしまう。

VS COUNT

対戦時での勝負本数を設定できる。1、3、5、7、9の5段階ある。仮に5本勝負に設定すると、3本先取で勝ちとなる。

——その後の狼炎チーム——

三匹が行く!

作・画/坂本みのる





KING OF FIGHTERSを
開催する
――――前大会参加者の
再参加を心待ちにしている
以上――――<R>
「R」!?
Rだと!?
ルガールが
生きているというのか
!?
いや…
それはまだ
わからねえ
だけど…
バカもの!
Rといえば
ルガールをおいて
他にあるまい!!
教官
オレも
Rですが
RALF
ほう…
それで?
いえ…
なんでも
ありません
ルガールは
教官の
奥さんとお子さんの
仇なのさ
勝手に
陰気な話を
始めてんじゃ
ねえよ
だれもきいて
ねえだろうが
あーん?
きいて
やれよ
ルガールか…
オレも奴には
親父を…
教官が
片目を
失ったのも
ルガールの
仕業らしい
ぼそ…
ルガールを
討つことは
我々の任務
でもある!!
これより
特別訓練を
開始する!!
全員
整列!!
オレたち
関係ないんじゃ
ねえか
?
大迷惑
だ
設定の
悲惨さじゃ
きさま
完全に
負けてるぜ
主人公の
くせに…
うるせえ
なっ!!
勝ち負けの
問題じゃ
ねえだろ

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ
通信販売コーナー

ネオジオウォッチセレクション



①京
②庵
③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記

価格:各1,995円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01

ネオジオアラームクロック



ネオジオ人気キャラ（京、庵、アテナ、ナコルル&リムルル、閑丸）の５個１セット。

価格:4,200円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:CL-NG-01

ネオジオステッカー

タテ15cm×ヨコ７cm

KOF２枚、餓狼３枚の５枚１セット。

価格:2,310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01



サムライスピリッツ・タペストリー



A２サイズ(594mm×420mm)
※閑丸のみ別サイズ

価格:3,150円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

５種類１セット

龍虎フィギュア

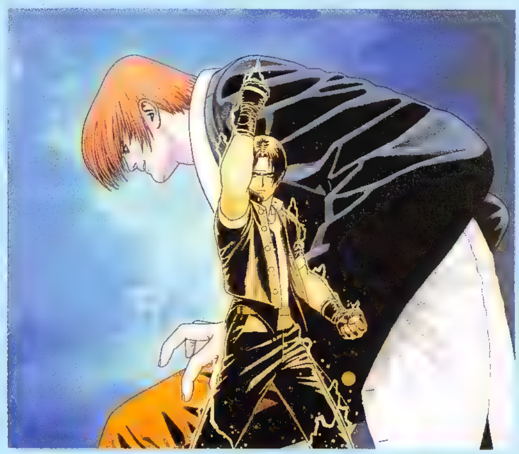
価格:2,100円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:F-RYU-01

10体１セット



ソフト予約受付中

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 パーフェクトファイル



KOF'96のデータファイルがパソコン版CD-ROMで出るゾ！　草薙京&八神庵の新収録のボイスや新世界楽曲雑技団の新曲など、かなり充実した内容だ。特典として森気楼さんの描き下ろしオリジナルマウスパットがついちゃいます。これは貴重だネ！

対応機種:Windows95対応機(CPU　486DX以上)
/Macintosh(CPU　68040以上、またはPowerPC System7.1以降)
両機種ともメモリー16MB以上、640×480ドット256色以上、CDドライブ対応
Windows95対応機はSoundBlaster相当のサウンドボードが必要

発売日:6月18日
価格:7,140円
送料:E(送料一覧表参照)
予約締切日:5月20日必着

※この商品は現金書留でのみ受け付けます。商品の発送は発売日より２～３日ほどかかります。

サムライスピリッツ・ミニタペストリー



サイズ:タテ200mm×ヨコ150mm
価格:1,890円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:MT-SAM-01

６種類１セット

ポストカード

価格:315円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:PS-01

６枚１セット



'97年4月1日から、消費税の改定に伴ない商品の価格が今月号の表示額に変更されました。現金書留、または郵便振替を郵便局に申し込んだ日が、4月1日以降のものでは価格が変っております。お間違えのないようお願い致します。

申込方法

A:現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
【申込先】
〒112　東京都文京区水道２－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

B:郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆１枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と２ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160－５－105479」です。
◆２枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。２枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

ナコルルコスチューム



価格:52,290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム

価格:52,290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02



価格:15,750円
送料:E
(送料一覧表参照)
サイズ:23.5cm・24.5cm
(希望サイズを必ず明記)

草薙京ジャケット

価格:36,540円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



草薙京グローブ'96

フリーサイズ
価格:10,290円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01



草薙京ピンバッチセット'96

価格:1,050円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3,990円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



八神庵ジャケット

価格:31,290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:L・XL
(希望サイズを必ず明記)



八神庵ロングシャツ

価格:20,790円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神庵レザーボンテージパンツ

価格:31,290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:LB-IOR-03
サイズ:Lサイズのみ

SOLD OUT!

秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01
●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:36,540円
送料:E
(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記)



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:34、440円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD, CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

送料(手数料)一覧表

A	=いくつでも100円
B	=いくつでも500円
C	=1セット100円、2セット以上200円
D	=2セットまで500円、3セット以上800円
E	=1セット1,000円
F	=1セット500円、2セット以上900円

※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

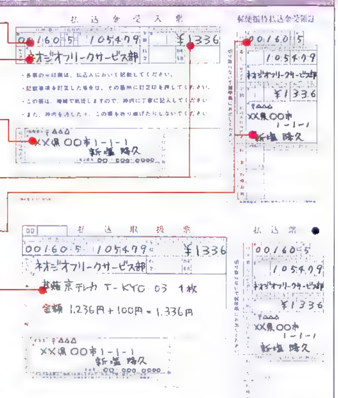
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2~3日、郵便振替では5~6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2~4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金着払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】 03-5395-6776
ネオジオフリークサービス部
受付け時間　PM1:00~PM8:00(月~金)

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD&VIDEO

CD 史上最強のお笑いCD登場!! このノリについてこれるか!?

5月4日から「子安・氷上のゲムドラナイト」で大人気放送中の「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編」が、早くもCD化するぞ！

この4月から放送局も拡大し、これまで聴けなかった人も聴けるようになって、めでたしめでたし…というところにこの「NEO・GEO DJ STATION」とは…なんておいしすぎる企画だ！

それでもまだ聴けない人も多く、悲しんでいることだろうけど、ちゃんとCD化してくれるから安心だね！

ラジオドラマの方は、惜しくも全4話で終了。だけどもちろんCDでは、ラジオでは放送されないストーリーも含めて、全7話を収録だ！ これは買わなきゃソンだぞ♡

キャストを見ても分かるように、今回のDJ STATIONはキャラも倍増!! 京と破沙羅が会話したりするのかしら～♡ なんて心躍らせるギャル（死語？）も多いだろう。しかも全編ギャグ満載ということだから…あのギース様や天草が、どんなお笑いをかましてくれるのだろう!?

ラジオを聴いている人も聴けない人も、CDの発売を楽しみに待っててね♡

〈CAST〉

草薙 京／首斬り破沙羅 …野中政宏
二階堂紅丸／千両狂死郎／チョイ・ボンゲ …モンスター前塚
ユリ・サカザキ …ほりえかおり
不知火 舞 …曽木亜古弥
ナコルル／キング…生駒治美
リムルル …神谷けいこ
八神 庵 …安井邦彦
ギース・ハワード／ダック・キング／牙神幻十郎 …コング桑田
麻宮アテナ …栗栖ゆきな
キム・カッファン …橋本さとし
橘 右京／天草四郎時貞／不知火幻庵 …矢野栄路
SNK宣伝課中村氏 …本人
SNK宣伝課梅本氏 …本人



NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編

SNK

6月4日発売　¥2,548（税込）
CD：PCCB-00262
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

CD 両替戦士ここに降臨！ CDも絶好調よん♡

全国のギャル大好き♡ な少年少女のみなさん、お待たせしました！ ラブリーなキャラクターと、初心者にも分かりやすいシステムで大ブレイク中の「マネーアイドルエクスチェンジャー」のCDが、ついに発売されます♡ これでいつでも、彼女たちの可愛い声が聴けるぞ♡

超可愛いキャラクターにひかれて「ちょっとやってみようかな」と軽～い気持ちではじめたら、いつの間にかすっかりハマってた…なんて人も多いハズ。そんな、人をとりこにする魅力があるのだ！ ってめっちゃヨイショしまくってるけど、本当に面白いんだよ～ん。

このゲームをプレイしたあとにお金を見ると、つい「この1円を5枚集めて、5円にして…」とか考えちゃうんだよね。うおお、早く両替せねば!! って感じ。この気持ち、プレイした人なら絶対分かるよね？ 分からない人はゲーセンへGO！ そしてあなたも、エクスチェンジャーのとりこ…くす（笑）。

キャラの可愛さからやっぱり男の子のファンばかりなのかな…と思っていたんだけど、実は女の子にも大人気！ ゲーセンでプレイしてるのを見てると、半々くらいかな？ 男女どちらにもウケるっていうのは、ゲーム自体に魅力があるってことなんだろうね。…ってまたヨイショしてるけど、別にフェイスのまわし者じゃないよ～ん（笑）。ウソだと思うなら、まずはやってみよう！ と、また布教…。

このCDを聴きつつ、さくらと一緒に「エクスチェーンジ!!」と叫んでくださいね♡ これであなたも両替戦士！ …なんちて♡



マネーアイドルエクスチェンジャー

フェイス

5月16日発売　¥1,529（税込）
CD：PCCB-00260
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

〈ディレクターノーツ〉

マネーアイドル「三越さくら」と「高島あさひ」の2人を主人公に展開するパズルゲーム「マネーアイドルエクスチェンジャー」のミュージッククアルバム。

アイドル風とパズルゲーム、そしてケタ外れの金銭欲を持つ（ストーリー上でそういわれている）主人公のキャラクターなどを意識して混ぜ合わせた楽曲作りになっています。

本CDには、オリジナルバージョン、ボイス&S.E.に加え、イメージコレクションも収録しています。こちらは曲にのせて「さくら」の決め文句「エクスチェイィイーンジ!!」も入って、より彼女のキャラクターが伝わってきます。

ファン必聴の一枚です。

NEO·GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー



1 草薙京等身大POP（組み立て式）／3名（SNK）



2 リアルバウト餓狼伝説スペシャル 不知火舞等身大ポスター／2名（SNK）



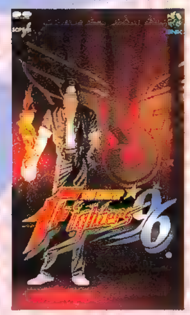
3 サムライスピリッツ天草降臨CDソフト／5名（SNK）



4 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣フィギュア／1名（SNK）



5 マジカルドロップIIIポスター／10名（SNK）



6 KOF'96攻略ビデオ／2名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



7 真説サムライスピリッツ武士道烈伝音楽CD／3名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



8 QP色紙／3名（サクセス）



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函して下さい。締切りは6月9日必着。発表は8月号（7月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク4月号プレゼント当選者発表

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル　不知火舞等身大ポスター
信治晋・和歌山県／神谷洋子・岐阜県／森口隼人・神奈川県
②真説サムライスピリッツ武士道烈伝　松本恵サイン入りポスター
梅津健太郎・東京都／松井優太・岐阜県／徳田健・秋田県／久米直樹・静岡県／小寺しのぶ・青森県
③マジカルドロップIII ポスター
川瀬大樹・京都府／中川裕基・神奈川県／木森美緒・奈良県／小島史恵・栃木県／田畠勝彦・富山県／近藤絵理・愛知県／永山大輔・兵庫県／川口卓人・三重県／早川弘子・埼玉県／大里嘉郎・福岡県／山崎暁子・神奈川県／荻野明・群馬県／野沢千春・青森県／吉田美紀・埼玉県／竹田淳彦・石川県／石塚雄介・愛知県／甲田充明・茨城県／野村徹・新潟県／荒井寛子・神奈川県／大崎春香・青森県
④サムライスピリッツ タペストリー
徳本仁志・山口県／佐々木優子・佐賀県／荒川洋一・秋田県／田村美貴・埼玉県／金阪博・島根県／柳田稔・千葉県／金子公洋・福岡県／柳沢孝志・長野県／小川弘美・千葉県／花見俊介・福島県／多久和伸弘・島根県／名古屋理絵・埼玉県／西田和弘・兵庫県／金田宣士・北海道／本多泰士・長崎県
⑤わくわく7 ポスター
酒井百合子・新潟県／荒川晃市・埼玉県／野田正樹・愛知県／飯渕久子・宮城県／原由季子・東京都
⑥リアルバウト餓狼伝説スペシャル 音楽CD
若尾雄治・岐阜県／近江栄子・大阪府／北野綾・広島県
⑦風雲ＳＵＰＥＲ ＴＡＧ ＢＡＴＴＬＥ 音楽ＣＤ
千葉聖子・岩手県／菅泉武宏・埼玉県／加藤彰子・千葉県
⑧マネーアイドル エクスチェンジャー
石田敦子サイン色紙
岡部知行・神奈川県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK

7月号予告

次号は6月9日発売
定価590円(本体562円)

SNK新作情報

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97?

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

マジカルドロップIII

徹底大研究 餓狼伝説シリーズ!

◆特集1
ネオジオ特選裏技集'97 ~Vol.1

◆特集2
白井影二インタビュー& ワンポイントイラスト講座

◆オールドゲーム攻略
クロススウォード 第3回

◆もう一度愛して♡
バーニングファイト

◆声優連載コラム
生駒治美~蒼い砂時計
安井邦彦~遊びは終りだ!!

◆新連載予定
野中政宏~へへ、燃えたろ(仮)

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 6月号
第3巻第6号 通巻第25号
1997年6月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価590円(本体562円)

発行所●株式会社 芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部●株式会社 芸文社 分室
〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永
●編集人・編集長/勝俣篤
●副編集長/片桐誠
●デスク/田原節子
●編集スタッフ/新井正信, 稲葉祥子, 蒲地美樹, 林由貴恵, 平田政憲, 片山恵子, 大島ゆり子
●攻略スタッフ/ジェイケイ, モリスケ, 修羅騎士 鷹, 蒼炎闘士ゆーち, 無双拳士 ま, 風のFLN, Dr.ちら, DSP-たろりん, 奥女中秀麿, リトマス兄弟, T-DEN, ISHTAR, H.K, G・ARM, ウェッピン=イレーヌ
●制作スタッフ/鳥貝なつみ
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉・桂田和昭), 根津修一, 村木哲雄, 松永一美, 渋川賢司, 早川知代子, APO DESIGN(北田晴美・平井勉), 小野真由美
●サービス部/森さくら, 島村恵子
●広告営業部/小串紀博, 印牧利昭, 小林邦秋, 内野与幸, 葛西紀子, 占部啓介, 小林幹尚, 梶敏也, 織田倉啓, 奥田雅弘, 作花範男, 中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超!編集後記

●以前NFはネオジオ以外の情報は載せないと宣言した。だが今、ネオジオ関連の他機種版新作情報を載せている。事情はともかく、公約違反は公約違反。意見を聞かせて欲しい。(勝俣)

●1つの悩みごとが自分の中でスッキリ解決したにも関わらず、また新たな悩みごとが…。人の心というのは分からないものだ。先に進めば後戻りはできない訳だし…、ウーン。(片桐)

●稲葉さん、人間穏やかに一日一善を旨として生きていれば後ろ指差される事なんてないんですよ。例え裏で何をしていようと…ふふふ。だからお嫁に行けないのよ♡ なんちて。(田原)

●エイジ・オブ・アポカリプス(日本語版)第1巻を手に入れて感動の嵐(の予定)。3,200円だろーが何だろーが買わせて頂きますよ、ええ。お願いだから2巻3巻も出してね。(新井)

●またまた年に1度の編集部バクロ企画!しかも、私と平田君とかまちんばっかり悪く書かれちゃって。田原さんとかだって…もっと色々あるはずなのに…。ねぇ、たばさ♡(稲葉)

●はぁあ~、春ってやつぁ仕方ないねぇ。最近春風に誘われたまま帰ってこれなくなる時がある。やはり春の香りは素晴らしい。でもな春よ!脳内麻薬には干渉するなぁぁぁ~!!(蒲地)

●人間って実は意外と丈夫にできているらしい。幻聴が聞こえた時にはさすがにヤバイと思ったけど(笑)。やっぱし無理は禁物かな? まあ、超幸せ♡ だったのでいいよね。きっと。(林)

●ここ最近、心のバイオリズムがイマイチよくない。心当たりが多少はあるので、早めに決着をつけたいと思う。話は変わるけど、バンパイアセイバー早く出ないかなあ。(平田)

●サクラも落ち着いたので、ペルソナに戻る。うちのPSはたまに止まってしまうので…涙。関係ないけど、年寄りと身体の不自由な人には優しくしようね。偽善でも、人として。(片山)

●時間がなくてゲーセンにいけない日々(泣)。負け犬が板についてきた今日この頃。いつものことか…(死)。某2D格闘ゲームの新作を心待ちにしつつ腕でも磨こうかにゃあ。(大島)

●仕事がない日(今月は多かった)は、ゲーセンいって鉄拳3、帰りに食料&雑誌を買う、という堕落した生活を送っていたら、当然のように金が激減。マズい。精進せねば…。(JK)

●カニがディアブロやれとうるさいので買った。4日間ハマる。友人にもやらせるためもう1つディアブロを買う。友人もひたすらハマる。やばいね。でも裏技発覚で意気消沈。(モリスケ)

●最近、格ゲー(2D)人気薄? 最近ストIIIをやっていたが、対戦する事が妙に少なくなった。僕ちんもう燃え尽きそう。セイヴァーやKOF'97で再び燃え上がってほしいのだ。(鷹)

●春も過ぎ、みんなも新しい生活に慣れてきたかな? 話は変わってこの前、鷹と初プリクラしたッチ。先着10名様にプレゼントっちよ(ウソ)。今月の一言「バガテル喝采!」(ゆーち)

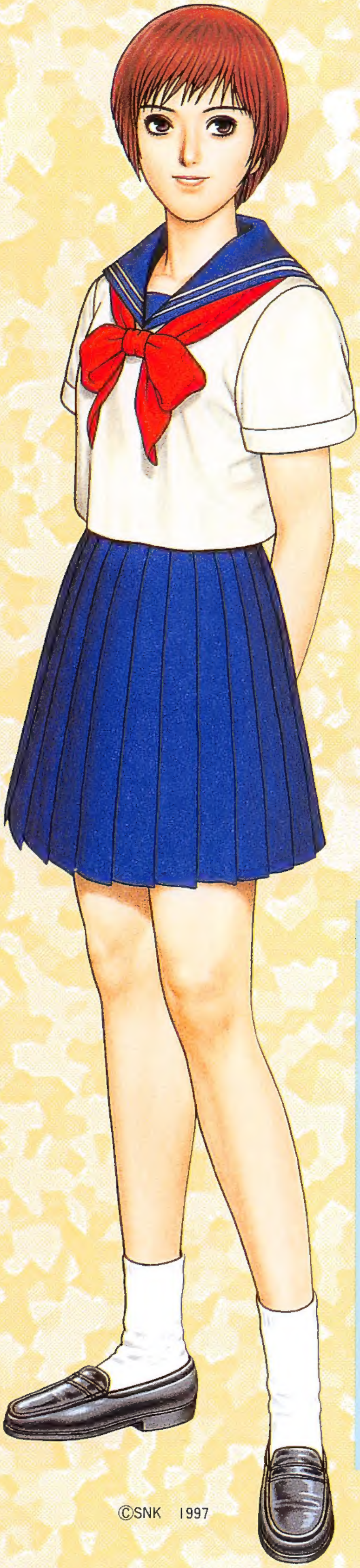
●スパロボ大戦FはなぜSDキャラ? Gセンチュリーもイマイチだったし。おうちゲームはしばらくダメか。マジックは今は六神合体ゲドンデッキ。強いよ。(DSP-たろりん)

●う~ん、やっと暖かくなってきたのだぁ~。これで週末は冬眠していた趣味に時間を費やせるぞ。でも、趣味がありすぎるってのも困るものだ。釣り、バイク、競馬…(無双拳士 ま)

●今月の特集Pでなんか凄いこと書かれてるけど、かなり誇張されているかも♡ ちなみに安井さんが『ひとつ屋根の下2』のCMのNCをしているゾ! 気づいた人、いる?(森)

KOF'97キャンペーン第2弾！

「ユキ」役声優オーディション 応募要項詳細決定！



前号でお伝えして以来、すでに話題沸騰のKOF'97キャンペーン第２弾、「ユキ」役声優の一般公募！

これはKOFの主人公キャラクター、草薙　京の恋人「ユキ」役の声優を一般の方々から募集し、オーディションで決定しようというものだ。

あの草薙 京の恋人役ということで、早くもヤル気満々な人も多いんじゃないかな？

応募資格や方法など、詳細が決まったので早速お伝えするぞ！　どうせムリだよ〜、なんていってないで、どんどんチャレンジしてみよう！

優勝特典　「ユキ」役声優として『KOF'97』の各シリーズのゲームソフト&ドラマCDなど多数に出演。

応募要項　プロ・アマを問わず、18歳〜29歳までの女性。
履歴書もしくはプロフィール（住所、氏名、年齢、職業、電話番号）と、全身、バストアップの写真各１枚（最近のもの。裏面に氏名を明記）、カセットテープかビデオテープに自己PRを収録した物を同封のうえ、下記住所まで。
※応募書類は返却できません。

〒150　東京都渋谷区神宮前6-23-6　浅井ビル５F
エス・ディー・エフ　インテグレーション
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』
オーディション事務局F係

応募締切　５月20日消印有効。

審査方法　第１次書類選考のうえ、通過者にはオーディション事務局より通知。
最終審査は６月15日、東京ヤクルトホールにて公開オーディションを開催。

問合せ先　「KOF'97オーディション事務局」
☎03－5467－8922（受付時間／月〜金　AM10：30〜PM18：30）

ユキ プロフィール

誕生日：３月20日
年齢：18歳（高校生）
出身地：日本
血液型：A型
身長：167cm
体重：52kg
趣味：ツーリング、普通自動二輪免許（現在教習所に通っている）
好きな食べ物：もんじゃ焼き
得意スポーツ：ハイジャンプ
大切なもの：陸上大会の写真
嫌いなもの：いいかげんな人
スリーサイズ：B83・W54・H81

草薙京より大人っぽく、面倒見がよくてしっかりしている。美人で頭もよく、運動もできるのでクラスの中では誰からも好かれるタイプ。おとなしいが、性格は明るい。

男子生徒は京を恐れて近づいてこないが、隠れファンはいると思われる。

お嬢様やコギャルなどではなく、ごくごく普通の女子高生。京の彼女ということで、女の子たちからうらやましがられている。

今の悩みは、京が卒業できるかどうか？　である。格闘技のことはよく分からないらしい。

公開オーディションを観にいっちゃおう!

イベントもアリ!!　ゲストは
野中政宏、安井邦彦、
生駒治美、栗栖ゆきな！
なんとNFも審査員を務めるぞ！

最終審査を公開オーディションでおこなうという、今回の声優公募。そのオーディションの観覧希望者をNF読者の中から募集するぞ！　しかも観覧者全員が審査員！　みんなで「ユキ」の声優を決めちゃおう！

応募方法や開催日時をよく読んで、どんどん応募してね。50組100名の方に抽選でペア招待券をプレゼントするよ♡

※当選者の発表は発送をもって変えさせていただきます。

応募要項　往復ハガキの返信用に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、NF編集部まで。

〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部
「KOF'97公開オーディション観覧希望」係

応募締切　５月20日消印有効。

日時会場　６月15日（日）、東京ヤクルトホール、開場13時（予定）

※ゲスト審査員は現状予定です。変更の可能性がありますのでご了承ください。



参
株式会社サウルス
SUPPLY/RAIL TRANSPORT "MOHA-12"
SONIC SQUAD/TROOPER "DRUGA"
超烈級空中空母 フラナガン
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
局地防衛戦闘盤 ラブラドル
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
ジュラーブリク
"ZHURAVLIK"
－終章－
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
EPISODE 1: BAPTIZM
－終章－
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
－5章－
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
－5章－
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
超鉄ブリキンガー
BRIKINGER
TM
© 1996 SAURUS
NEO GEO CD
業界初!! 初回限定3面パッケージ
■ NEOGEO はSNKの商標です


鬼
「懺悔の手には…」
「悪意」
「汚れ無き悪戯」
「絶対に諦めない！」
「錆色の掌握者」
「虚空の星」
「運命の女神よ！」

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK 1997年6月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社 590YEN



雑誌07225-6 T1107225060594